Tot. 211

游戏文化版块两大新栏目开张——复刻殿堂+剧情派

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



攻略透解

机战Z
完美机车
龙珠DS
侍道 携带版

新闻专题

来吧！现在是游戏时间！
2008东京游戏展前瞻

紧急速报

任天堂发表新款掌机NDSi
掌机进入摄像时代

Gamehall

新作影像 小小大星球
古墓丽影 地下世界
孤岛惊魂2／抵抗2
PS3 Home影像版Vol.8
裂痕试玩体验／带你逛非洲
360全方位影像版 Vol.14
无尽的未知+几何战争2
TGB2008-红 精彩赛事集锦

新闻专题

Level-5 十周年社庆
打造新概念变形游戏机！
联手宫崎骏、久石让开发强作！

特别企划

「雷震天下 游戏雷文化面面观」

本期赠品

115分钟DVD
+生化尖兵超酷海报

研究中心

口袋妖怪 白金
灵魂能力IV
无尽的未知

真·风神制作

前线狙击

小小大星球
铁拳6 血统叛乱
怪物猎人3 tri
梦幻之星 ZERO
普利尼 俺当主角行吗？
战国BASARA 战斗英雄
真·三国无双 联合突袭

特快专递

天灾 危机之日
星球大战 原力释放

2008.10A 定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
19>
9 771008 060006

NDSi公布！掌机进入摄像时代



与往年一样，任天堂的新主机情报再次由主流媒体率先披露。9月28日，《日本经济新闻》率先报道了新款NDS的详细规格，并透露该主机年内就会上市。10月2日，任天堂召开2008秋季战略发布会，邀请了大批媒体与零售业相关人员，正式公布了NDS的二度改良版本：Nintendo DSi（以下简称NDSi）。

文 星夜 美编 NINA

目标是人手一台！

任天堂社长岩田聪表示，目前NDS在日本国内的出货量已经超过了2300万台，用三年的时间完成了PS2六年的成绩，是有史以来最成功的主机。这样大的普及量已经是很令人满意的，也许人们以为NDS的市场已经饱和，但岩田聪表示，NDS在目前的普及水平下，依然保持以往主流主机前所未有的销售速度，NDS已经为人们创造了新的生活方式，还有很大的普及余地。岩田聪说："我们最终的普及目标是人手一台！"

与一般废话连篇、将压轴戏放在最后的发布会不同，岩田聪这次一开场就投了一枚重磅炸弹，宣布任天堂将推出NDS的第二个改良机型，希望能够再次走入又一轮的高速发展阶段。





▲NDSi的两种颜色都采用了消光材质，给人以更强的时尚感。

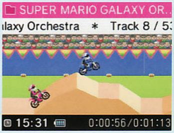


规格比较

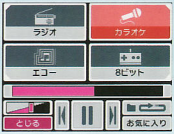
比较表	NDSi	NDSL
屏幕尺寸	3.25英寸	3.0英寸
本体尺寸（折叠后）	长：13.7CM	长：13.3CM
	宽：7.49CM	宽：7.39CM
	厚：1.89CM	厚：2.15CM
	触控笔长度9.2CM	触控笔长度8.75CM
重量	214克	218克
充电时间	2小时30分	3小时
电池续航时间	最低亮度：约9～14小时	最低亮度：15～19小时
	低亮度：约8～12小时	低亮度：约10～15小时
	中亮度：约6～9小时	无
	高亮度：约4～6小时	高亮度：约7～11小时
	最高亮度：约3～4小时	最高亮度：约5～8小时
端口	NDS卡带插槽	NDS卡带插槽
	SD卡插槽	GBA卡带插槽
	电源接口	电源接口
	立体声耳机/麦克风接口	立体声耳机/麦克风接口

新增音效处理软件

NDSi将会更加强调多媒体功能，因此自然少不了要内置一个音乐播放软件。"NDSi音效"这个软件不仅可以播放存储在SD卡中的AAC规格音乐，还有不少趣味功能，比如可以使用触控笔调节播放速度与音调，还可以逆向播放。卡拉OK爱好者们可以让普通的歌曲消除人声，变成卡拉OK伴奏音乐。通过NDSi内置的麦克风可以录制最长10秒钟的音效，而内置的音效处理器可以将音效进行各种特殊处理与合成。充满趣味性的视觉效果器让充满卡通效果的画面随着音乐波形变化而律动。



▲音乐波形图以FC经典游戏《疯狂摩托车》的形式出现，还有多种主题可选。



▲通过这个选项就可以把NDSi拿来唱卡拉OK了。

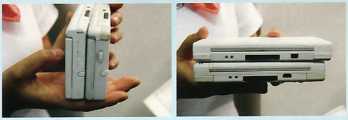
NDSi变更点

NDSi与NDSL相比最大的变化就是增加了两个30万像素的摄像头，此外GBA卡带插槽被取消，因此不仅无法玩GBA游戏，而且很多插在GBA卡带插槽上使用的周边也无法使用，比如《吉他英雄 巡回演出》的吉他控制器。不过在NDSi发售之后，任天堂仍然会继续提供NDSL，玩家可以根据自己的需要选购。不过NDSi增加了SD卡插槽，可以用来存放各种多媒体内容，而且NDSi也有内部存储记忆体，可以保存一些小软件。

NDSi的尺寸比NDSL略小，但屏幕尺寸略大，解析度保持不变，屏幕亮度调节从4段增加为5段。另外NDSi的喇叭也有所改进，将会有更好的音质和音量，而音量调节钮由主机前方移到了主机左侧，由原来的滑钮式改为按钮式。耳麦接口的设计与配置相同，麦克风位置略向右移。电源与无线网络指示灯从转轴右侧移动至左侧，增加了充电指示灯，电源开关从主机右侧移动到下屏幕左侧。比较令人不满的是，NDSi的电池续航时间明显缩短，售价也比NDSL提高了2000日元。


SD卡插槽


▲任天堂官方网站中提供的NDSi（左）与NDSL（右）屏幕对比图。


▲NDSi（上）与NDSL（下）的对比。







摄像头的妙用

NDSi最大的特点就是加入了两个摄像头，新增SD卡插槽主要也是为了摄像头带来的存储需要。与Wii的照片频道相似，NDSi内置了拍照软件“NDSi照相机”，该软件具有脸部识别功能，可以即时添加特效，并且通过触控笔进行操作，总共有11种功能。而除了内置的软件外，今后任天堂预计也将会推出大量活用摄像头功能的游戏。

脸部合成 这个选项可以为你的照片添加各种装饰物，比如戴上马里奥的帽子，贴上大鼻子等，软件内置了众多装饰选项。

相似度对比 这是为情侣和家人准备的一个趣味功能，可以测试两个人的脸部相似度，你想知道和心爱的她（他）有夫妻相吗？用这个功能测试一下吧！

扭曲功能 通过这个选项可以用触控笔直接在屏幕上拖拽自己的脸部，也许通过它可以看到自己变胖或者变瘦后的长相哦！

表情处理 只要从几种预设的表情中选择，就可以改变照片中的人物表情。

涂鸦功能 直接用NDSi也可以拍摄大头贴了！不仅可以选择预设的模板，还能在照片上随意涂鸦。



▲NDSi的主菜单。

NDSiWare即将开通


▲使用“动态记事本”可以自己绘制小动画。


▲使用NDSi的网页浏览器浏览任天堂官网。


▲Wii点卡将更名为“任天堂点卡”。

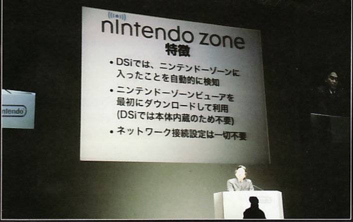
WiiWare开通后，成为游戏厂商们发行创意迷你游戏的最佳渠道，今后这种网络下载服务也会在NDS上开通。由于有了SD卡插槽，今后玩家可以用NDSi无线接入网络，浏览NDSi专用网络下载频道“NDSi商店”，在其中选择将各种迷你游戏下载，并保存到SD卡中。此前用户充值购买的“Wii点数”将更名为“任天堂点数”，凡是在2010年3月之前，使用NDSi首次连上NDSi商店，都可以免费获赠1000点。今后在NDSiWare服务中提供的迷你游戏售价分为200点、500点和800点三种。

另外，在NDSiWare中也将提供一些免费软件，在NDSi发售同时将会提供“DSi浏览器”免费下载，它是由任天堂与Opera公司合作研发，在NDS/NDSL网页浏览器的基础上进行改良，使用该浏览器浏览网页的时候速度会大大提升。另外还有一种免费软件叫“动态记事本”，用户可以用触控笔绘制插图和文字等，并且保存起来，另外也可以拍摄照片和录制声音，这些信息可以像漫画一样翻页浏览，甚至还可以制作带有音效的小动画，让NDSi成为音画俱备的动态记事本，而且保存在记事本中的内容也可以与朋友交换。


▲NDSiWare的首批游戏：《DSi成人脑力小锻炼》，将会分为文科篇和理科篇两个版本推出，这是一个活用摄像头功能的小游戏。

任天堂专区

为了进一步加快网络战略，继"DS Station"无线网络服务在日本各地开通之后，任天堂接下来将会在关东、中京、近畿等地区的麦当劳开设第二阶段的"任天堂专区"（Nintendo Zone）。在这些麦当劳中使用NDSi，就会有相关服务图标闪烁，NDS和NDSL也可以使用该服务，不过每次都要下载"任天堂专区"的专用浏览器软件，而NDSi因为内置该软件，因此可以方便地使用。在"任天堂专区"中将会提供独有的资讯服务，包括各种游戏试玩版和追加下载内容。



NDS新作大集结

生活节奏DS



在岩田聪的演讲中重点介绍的一款NDS新作就是这款《生活节奏DS》，这很有可能将成为继"脑白金"之后，任天堂又一个全力打造的新潮流作品。《生活节奏DS》同样也属于"触摸世纪"的范畴，是一款非常贴近生活的作品，它的最大特点就是附带两个"生活节奏计数器"，这个小设备有点像步数计，只不过没有显示屏，而通过与NDS无线通信，你就可以知道在一定时期内的运动量，从而知道自己的"生活节奏"。将每天的这些数据记录下来，就可以知道每个星期的生活节奏，能够看到每天走了多少步。生活节奏计数器可以计算你每分钟行走的步数。另外本作也对应Mii系统，可以从Wii中将自己或家人的Mii形象传输到本软件。



生活节奏计数器零卖定价为1800日元，一张软件最多可以保存4人的数据，满足四口之家的需要。

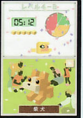
马里奥与路易RPG3

本作的游戏系统与2005年在NDS上推出的前作有所不同，似乎更为接近GBA上的第一作。游戏讲述蘑菇王国遭受怪病"麦塔克洛病"的侵袭，为了拯救王国马里奥与路易再次踏上冒险之旅……从会场播放的一段简短影像可以看到，玩家似乎可以操纵库巴展开他自己的冒险，而且他还可以指挥一群忠实的属下作战。本作将于2009年发售。





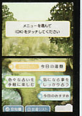
俺制造
开发商：任天堂
发售日：2009年



立体字迷
开发商：任天堂
发售日：2009年



朋友合集
开发商：任天堂
发售日：2009年



DS占卜生活
开发商：任天堂
发售日：2009年

Wii：为网络而改变

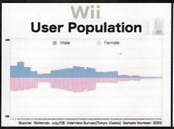


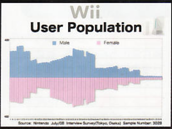
▲WiiSpeak频道。

岩田聪首先回顾了Wii取得的成绩，不过并没有过多地炫耀战绩，而是很快将话题转到Wii面临的挑战。对于玩家们抱怨的存储空间不足的问题，岩田聪表示，今后用户可以将虚拟主机和WiiWare服务中下载到的游戏直接存储到SD卡中，从明年春季开始就可以在Wii上方便地游玩存储在SD卡中的游戏。

另外一个问题是网络连接速度，任天堂将会进一步提高Wii的网络环境，从10月底开始，原本只在任天堂官方网站销售的"Wi-Fi网络适配器"将会在零售店推出。另外，考虑到还是会有很多用户不知道如何进行网络设置，因此任天堂将会展开一个特殊活动，了解Wii网络设置的用户只要帮助其他人进行设置，双方都可以获得500点的任天堂点数。

Wii的网络服务内容也将进一步扩充，随着11月20日专用麦克风WiiSpeak在日本推出后，任天堂将会开通WiiSpeak频道。





▲2007年8月与2008年8月Wii各年龄层的普及率变化。

携手NHK扩张受众面

为了进一步扩大Wii的受众面，岩田聪宣布任天堂已经与日本最大的广播电视机构NHK合作，将会使用NHK旗下丰富的节目开发对应的游戏软件，吸引更广的人群。首先是日本最长寿的电视竞猜节目"GESTURE"将会被改编为Wii游戏《大家都是主角的NHK红白竞猜合战》（暂名），让用户体验节目中红组与白组竞猜对抗的乐趣。另外一款游戏是与NHK教育台合作开发的《从100个单词开始！英语会话》（暂名），该软件让用户重点掌握在日常生活中最经常用到的100个单词。这两款游戏都将于2009年发售。



▲大家都是主角的NHK红白竞猜合战。

▼从100个单词开始！英语会话。



Wii强作大集结



▲大金刚 丛林节拍

▼皮克敏



NGC复刻系列

岩田聪表示，由于NGC的普及度太低，因此在NGC上有很多精彩的游戏很多人都没有机会玩到，为此从今年底开始，任天堂将会在Wii上推出大量NGC复刻游戏。由于Wii与NGC的硬件架构非常相似，因此将NGC游戏移植到Wii上非常容易，任天堂所做的只是为这些游戏设计新玩法、发挥Wii的体感操作特点。因此任天堂决定推出"Play On Wii"精选系列，该系列的首批游戏共7款，目前已经公开的有两款，分别是将于12月11日发售的《大金刚 丛林节拍》和将于12月25日发售的《皮克敏》，它们的售价各为3800日元。



重拳出击

Punch-Out!!

FC经典拳击游戏重生之作，游戏系统几乎与原作完全相同，只不过这次玩家是挥舞手柄亲自出拳。主角将与来自世界各地的个性拳手们战斗，不少拳手也是来自FC版原作。据称本作可能也会加入平衡板的玩法。



太鼓之达人Wii

预定2008年12月11日发售，同捆太鼓的套装售价7980日元，控制器单卖为3990日元。本作支持2人协力游戏和对战游戏。

战国无双3

Sengoku Musou 3

目前尚未公布任何详情，仅表示将于2009年发售，对应Wii独特操作特性。

戦国無双3 SENGOKU MUSOU



罪与罚2

Sin and Punishment 2

Treasure公司在N64上推出的名作续集，预计2009年6月15日发售。从目前公布的影像来看，主角似乎与原作相同，依然是以满目疮痍的未来都市为战斗舞台。本作拥有Wii难得一见的超火爆游戏画面，似乎是保持了3D画面2D玩法，而且还可以装备上喷气包在空中战斗。

让我们敲打

Let's TAP

一款号称"连企鹅都会玩的游戏"，只要将遥控器手柄放在身体周围的箱子上，然后用手有节奏的拍击箱子即可。本作将收录丰富的迷你游戏，根据拍箱子的强度实现走、跑、跳等动作，并且可以四人游戏。本作将同捆2个专用"敲打箱"。







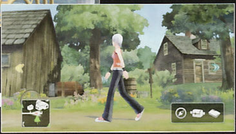
宇宙行者
发行商：任天堂
发售日：2009年



蔚蓝永恒2 美丽海洋
发行商：任天堂
发售日：2009年

动力斩杀（暂名）
发行商：任天堂
发售日：2009年

风之克罗诺亚 door to phantomile
发行商：NBGI
发售日：2008年12月4日







异色代码 R记忆之门
发行商：任天堂
发售日：2009年

Line Attack Heroes
发行商：任天堂
发售日：2009年

CONTENTS

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊



总第211期 10A

COVER STAFF
封面用图：《小小大星球》
封面设计：一刀

©2008 Sony Computer Entertainment America, Inc.

新闻资讯 NEWS & PREVIEW







游戏情报站要闻

Bungie神秘新作为《光环3》外传？ 9
《最终幻想 水晶编年史》新作公开 10
"Wii HD"将于2011年发售？ 10
《勇者斗恶龙IX》发售日公布 11



游戏情报站 9
排行榜 16
黄金眼 18
新作短波 43

前线狙击

梦幻之星 ZERO 29
小小大星球 30
怪物猎人3 tri 34
铁拳6 血统叛乱 38
战国BASARA 战斗英雄 40
真·三国无双 联合突袭 41
普利尼 俺当主角行吗？ 42

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

实用技术 GUIDE & REVIEW

掌中天地 79
软硬兼施 80
PS2殿堂 82
X360全方位 84
PS3 HOME 85
Wii世代 86
游戏进行时 87









特快专递

天灾 危机之日 70
星球大战 原力释放 72

研究中心

口袋妖怪 白金 74
无尽的未知 76
灵魂能力IV 78

读编交流 EDITOR & READER





读编往来 114
问题小卖部 120
小编寄语 122
游风艺苑 124
天下聚会 128

收藏者：

收藏日期：

游戏文化 GAME & CULTURE







多边共享区 90
影漫搜查线 106
游乐传音 108
邪魔院 109
自由谈 110
秘密花园 113

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有。本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容。一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

铁拳6 血统叛乱 38

NDS

第二国度 28
多湖辉的头脑体操 27
噩梦骑士 19
毁灭世界 19
火焰之纹章 新暗黑龙与光之剑 104
莱顿教授与最后的时间旅行 26
灵魂泡泡 87
龙珠DS 45
梦幻之星 ZERO 29
闪电十一人2 危险的侵略者 25
淑女风范 43
斯隆与马克希尔的神秘故事 27
索尼克编年史 黑暗兄弟会 18 89
召唤之夜2 89

PS2

超级机器人大战Z 18 52
雇佣兵2 战火纷飞 88
乐高蝙蝠侠 88

PS3

惩罚者 杀无赦 44
寂静岭 归乡 19
乐高蝙蝠侠 19
灵魂能力 IV 78
完美机车 18
小小大星球 30
战火兄弟连 地狱之路 18

PSP

普利尼 俺当主角行吗？ 42
侍道 携带版 66
死神在背后 27
星球大战 原力释放 72
战国BASARA 战斗英雄 40
真・三国无双 联合突袭 41
纸箱战机 26

Wii

导管 44
怪物猎人3 tri 34
龙之子 VS. Capcom 乱世英雄 43
天灾 危机之日 19 70

X360

暗影猎杀 44
薄暮传说 105
寂静岭 归乡 19
乐高蝙蝠侠 19
灵魂能力 IV 78
无尽的未知 76
完美机车 18 62
战火兄弟连 地狱之路 18

本期DVD光盘精彩内容





新作影像集锦

《小小大星球》
《机车风暴 太平洋裂谷》
《抵抗2》实际试玩影像体验
《真・三国无双5 Special》
《战斧 兽骑士》
《火爆狂飙 天堂》
《吉他英雄 世界巡演》
《乐高蝙蝠侠》
《孤岛惊魂2》实际试玩影像体验
《终结之战》
《猎鹿人2009》
《湾岸俱乐部 洛杉矶》
《古墓丽影 地下世界》
Bungie神秘新作预告影像
《极品飞车 秘密行动》
《格斗之王XII》
《天诛4》+《雷曼 疯兔危机 电视派对》
《女神侧身像 负罪者》
Level-5发表会
虚拟游戏平台"Roid"搞笑动画
《瓦里奥大陆 摇摆》
北美YOUTUBE版创意广告

试玩影像集锦

《NBA LIVE 09》
试玩体验

赛事集锦

TGB2008-红
官方宣传片+精彩赛事集锦

特别收录

《MGS》同人电影
预告片・第二部
《极速赛车手 起跑点》
精彩同人MV

360全方位影像版Vol.14
《无尽的未知》
《几何战争2》

PS3 Home影像版Vol.8
《裂痕》试玩体验
带你逛《非洲》！

动画情报站

电影前线

《W》《枕边故事》
《超级闪电狗》精彩片花

Ending Song

Video Game Live现场版
《MGS》主题曲



信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，关于各种游戏类型的解释，请见本期特稿 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马　力
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
社长助理：杨　晶
　　　　　王伊浩

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
本期责编：丁　丁
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方

编　　委：冯　健　罗质彬
　　　　　王锐愚　王宇飞
　　　　　王　川　颜　君
　　　　　许浩斌

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年10月1日
定　　价：人民币12.00元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

软件 SOFTWARE Bungie神秘新作为《光环3》外传？

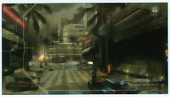
今年7月份的E3展期间，Bungie工作室的官方网站曾经放出一个新作预告倒计时页面，这个倒计时原本是在上午7点7分结束，然而中途却被微软紧急叫停。人们普遍认为，Bungie的这个神秘倒计时应该是用来公布《光环》新作，但索尼在E3展中并未有大动作，因此微软就把这个用来狙击索尼的大作留到今后发布。9月25日，在《光环3》发售一周年之际，Bungie网站的神秘倒计时再次出现，这次同样是在上午7点7分结束，从这段预告影像来看，Bungie正在开发的新作应该是《光环3》的外传。

在这段预告片中可以看到大批小型太空舱划破大气层，降落到一座未来都市中。然后镜头切换到荒芜的城市街头，看起来似乎发生了枪战，之后镜头向空中移动，可以看到黑压压的数百个太空舱正在降落，一场大冲击波将城市摧毁。画面中出现了《光环3》的LOGO，接着出现"准备降落"的字样。预告片中还说："在这个新《光环3》战役中，高度的动作性和深度的神秘内容等待着玩家。"



预告片公布之后，立刻引来全球无数《光环》迷对预告片进行逐帧分析解读，并且发现了其中暗藏的众多信息。从预告片可以看到，空中降落的太空舱来自行星轨道空降突击队（ODST），这是人类联盟UNSC阵营的太空伞兵，在Neil Blomkamp导演的《光环》真人短片中也有出现，由于能够从大气层直接降落到地面特定位置，具有令人恐惧的突袭能力，因此被称为"地狱伞兵"。预告片中的城市应该就是在《光环2》和《光环3》中都有出现的新蒙巴萨。还有一些心细的玩家从某几帧画面中极为微小的字体中看到了一个日期：2009年1月6日！





预告片中暗含的信息让人联想起今年4月份美国《EGM》杂志的一则传闻，该传闻说Bungie从微软中独立出来的条件是在短期内为X360再制作一款《光环》，这款游戏将于2009年与玩家见面，类型为第三人称视点动作冒险游戏，讲述地狱伞兵与星盟的首次交手。但是从预告片的描述来看，本作似乎是《光环3》的一个外传作品，从另外一个角度讲述《光环3》的故事。不久前也有传闻说Bungie正在进行的新作代号为"光环侦察队"，是一款介于《幽灵行动》和《战争机器》之间的动作射击游戏，主角将不再是士官长，而是讲述一群殖民地士兵的战斗经历，风格更为血腥暴力。

软件 SOFTWARE MMORPG版《光环》胎死腹中

2006年初，美国《GameInformer》杂志曾经报道Bungie工作室正在与Ensemble合作开发一款《光环》题材的大型多人网络游戏（MMORPG），直到现在，这款游戏才得见天日——可惜却不是什么好事。



Ensemble工作室被微软关闭后，该公司内部人士透露了他们曾经为之努力的《光环》MMORPG版开发原型，这款游戏还没有公开，就已经在2007年中被取消开发。Ensemble主管Bruce Shelley透露，他们曾为该作设立了三个团队为其设计概念原型，其中两个原型半年后就被否决了，还有一个团队拼命努力希望能够得到通过，但是几个月后也遭到了同样的下场。这个《光环》MMORPG的设计原型在画面风格和界面上都与《魔兽世界》有很多接近之处。

不过值得一提的是，由多个团队同时进行一款游戏的概念设计，然后择优选用是非常正常的事，因此Ensemble的方案被否决并不代表《光环》的MMORPG计划被取消，最近微软的Phil Spencer说："有至少两三个团队正在开发《光环》新作。"





DIGEST 本期大事记

09.20 美国Hillcrest实验室控告任天堂的Wii及其遥控器手柄侵权，美国国际贸易委员会介入调查。

09.25 Bungie官网神秘倒计时结束，公开了一款据称为《光环3》外传作品的新作预告片。

09.26 Level-5召开"Level-5 Vision 2008"公开了多款重头新作，并出人意料地公布了虚拟主机平台ROID。

09.28 主题为"Live your Moment"的X360超大规模广告攻势开始在欧美各国全面展开。

09.28 《日本经济新闻》率先披露了新款NDS的详细资料。

09.29 英国市调公司Chart Track的数据显示，X360降价后在欧洲销量提高了两倍！

09.29 美国股市发生百年一遇的特大金融风暴，绝大多数游戏公司股价暴跌。

09.30 EA宣布《命令与征服》的主视角射击游戏《泰伯利亚》已经被取消开发。

10.01 传闻称机能大幅进化的Wii HD将于2011年发售。

10.01 SCEE开始为PSP版《小小大星球》招聘开发人员。

10.01 Koei与Tecmo公布了初步合并计划，预计于2009年春季完成合并，并且可能会进一步吞并其他公司。

10.01 Square Enix宣布NDS国民级大作《勇者斗恶龙IX》将于2009年3月发售。

10.01 全球最大的游戏零售商GameStop宣布收购法国领先的游戏零售商Micromania公司。

10.02 任天堂召开秋季战略发布会，正式公开NDSi。这款新型号NDS取消了GBA卡带插槽，体积有所减小，带有两个摄像头和SD卡插槽，强化多媒体功能，将于11月1日发售，定价为18900日元。

软件 SOFTWARE NDS《GTA》新作采用卡通渲染技术

任天堂官方杂志《Nintendo Power》近期首度披露了NDS《横行霸道 唐人街战争》的详情，本作将采用卡通渲染技术，以自由城为舞台，而且引入了《横行霸道IV》的手机系统，玩家可以使用游戏内的PDA查看邮件、联系人、地图、音乐播放器、GPS等，而且还可以通过Wi-Fi连接到Rockstar的网站。

由于机能有限，本作采用了斜45度的俯视画面，不过与GBA上2D画面的《GTA》不同，本作使用的是卡通渲染处理的3D画面，玩家可以在开放的自由城中自由探索，不过本作中自由城的格局与家用机版不同。最为难得的是，本作不仅有昼夜循环概念，而且也将实现实时天气变化效果，可以收听到的电台数量充足，不过由于容量限制，带有语音的谈话节目和歌曲较少，大多为纯音乐。





■本作依然为M级游戏，将有大量出血场面。



NDS的触摸屏将会得到很好地利用，主要是用于一些"充满乐趣"的迷你游戏。本作的任务根据掌机特点设计得非常简短精致，号称具有街机游戏般的紧凑性。在战斗中可以按R键自动锁定敌人，确定的武器包括有链式机关枪、火焰喷射器等。

我讨厌它该死的手柄，很抱歉，我真的受不了PS3的手柄了。



《战争机器2》制作人CliffyB表示PS3上有很多好游戏，他也很喜欢蓝光播放功能，但是PS3的手柄实在让他受不了，他很满意X360，因为喜欢它的手柄。

它早已不再是一个游戏那么简单，它是一个平台，其中每个部分都非常庞大！



《战争机器2》制作人CliffyB日前表示，该作规模之大已经超越了一般游戏的范畴，玩家可以在这款游戏中玩上好几年。

Tecmo会花数千美元请小姐陪美国的编辑们共度春宵。



前《EGM》杂志主编Dan Hsu最近大曝游戏媒体"潜规则"，透露Tecmo等日本厂商通过性贿赂的方式讨好欧美游戏编辑。

业界声音

PS3的销售速度已经比我们的计划快了30%，因此销售可能会减缓，但我们仍然会赶上目标。



SCEA总裁Jack Tretton日前表示，PS3目前的销量已经比预期理想，但是可能会受到供货情况的影响，"我们只能满足大约80～90%的需求量"。另外他还表示PSP的销售速度比计划快20～30%。

我们希望《小小大星球》能够让新游戏开发者们找到工作，帮助他们成为明星。



Media Molecule美术主管Kareem Ettouney表示今后人们也许会带着自己创作的《小小大星球》关卡去参加游戏公司的面试，或者通过这些关卡成为知名游戏制作人。

业界声音

软件 SOFTWARE《最终幻想 水晶编年史》新作公开

我们知道这样一款游戏迟早要公布，只是没想到来得这么快。Square Enix宣布《最终幻想 水晶编年史 时空回声(暂译)》(Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time)将于2009年1月29日在Wii和NDS上同时推出，两个版本的售价都是5040日元。

目前看来，本作的Wii版和NDS版几乎是完全相同的，而且连画面质量也相同，NDS的双画面在Wii版中变成左右画面，左边为实际游戏画面，所占比例稍大，右边为触摸屏画面，比例较小。NDS和Wii版可以通过Wi-Fi无线通信进行联动，具有网络多人游戏模式，最多可以四人玩。本作似乎是《命运指环》的续作，使用了Square Enix新研发的Pollux引擎，这是为Wii和NDS的联动而专门研发的新引擎，能够让Wii运行NDS的游戏，其实就相当于是在Wii上运行的NDS模拟器，它的优势在于可以让Wii版接入网络，而与Wii版无线连接的NDS版也跟着接入网络。本作还准备了一个"聊天工具"，以对话泡沫的形式显示玩家输入的对话。此外，通过与Wii版的连接，在NDS版中也可以使用Mii角色。





▲Wii版游戏的封面设计得清爽异常。

软件 SOFTWARE《小小大星球》降临PSP

SCEE的招聘网站Datascope最近更新了招聘信息，表示其正在为《小小大星球》新作项目招募两位程序员，这两个职位分别是：游戏开发工具程序员以及"PSP游戏引擎主管"，在应聘对象要求中明确指出："应聘者应该对PSP平台有丰富的经验，至少制作过一款PSP游戏。"这则招聘信息显然暗示了SCEE正在开发《小小大星球》的PSP版。



事实上之前Media Molecule创始人Mark Healy已经表示他们已经在讨论开发PSP版《小小大星球》的可能性，而且《小小大星球》本身对画面要求不高，如果推出PSP版还可以通过与PS3版的联动实现更高的游戏乐趣。

硬件 HARDWARE "Wii HD"将于2011年发售？

在三大硬件商中，任天堂将率先推出新一代主机几乎已经成为业界的共识。在任天堂召开秋季战略发布会之前，业界出现了"Wii HD"的传闻，虽然任天堂在该会议中并未公布"Wii HD"，但该主机将于2011年上市的传闻依然有其依据。

业内知情人士透露，在机能上达到X360与PS3同一水平的"Wii HD"预计将于2011年12月31日之前推出，也就是任天堂与IBM和AMD的合同失效之前。该主机将兼容Wii的游戏，保留Wii的体感操作方式，从Wii过渡到"Wii HD"就像"从GB进化到GBA"。此外"Wii HD"预计将更强调通过网络发行游戏，并内置硬盘。

早在2006年，岩田聪就已经表示在适当的时候，任天堂也将会进入HD时代。而在Wii发售之后，任天堂的研发预算提高到了之前的3倍，新主机发售后研发费反而大幅提高，这是非常反常的现象，表明至少有一个超大型的研发项目正在进行中，而添加摄像头的NDSi还不至于令研发费飙升得如此厉害。事实上，2007年任天堂的研发费用达到了2003年的10倍！



■网上曾出现配备立体眼镜的任天堂次世代主机概念影像。

事件 EVENT 美国金融危机冲击游戏产业

9月29日，由于美国众议院否决了7000亿美元的救市方案，导致当日华尔街弥漫不安气息，几乎所有股票都遭到恐慌性抛售，当日道琼斯指数大跌了777.68点，跌幅达6.98%，创下历史上最大的单日跌幅；纳斯达克综合指数下跌199.61点，跌幅达9.14%。前美联储主席格林斯潘称此为百年一遇的特大金融风暴。在这场风暴中，游戏产业终于也没能幸免。

进入2008年以来，美国经济出现下滑趋势，但游戏产业的增长率反而在提高。National Public Raido认为，游戏是让人们逃避现实的成本低廉的选择，因此在经济衰退时期反而更加流行，这种情形就像是大萧条时期的美国电影业。然而9月29日的金融风暴实在过于猛烈，最著名的几家游戏公司都损失惨重。当日全球最大第三方游戏发行商Activision Blizzard股价跌幅达13.8%，EA股价跌幅9.16%，THQ跌幅为7%，Take-Two股价跌幅4.52%。微软当日股价也骤跌了8.72%，一日之内就有数十亿美元的市值被蒸发；索尼的股价也下跌5.09%。此外，以美国为主战场的几家欧洲游戏发行商更遭到欧洲投资者们的纷纷抛售，法国育碧首当其冲，股价跌幅达到了惊



人的21.6%！Eidos母公司SCi的股价也达到了12.3%。这是有史以来游戏公司股票最严重的一次集体大跳水，主要原因是华尔街虚拟经济泡沫破灭，高科技行业全部受到强烈影响，走在IT业边缘的游戏产业因此也成为了受害者。

不过在9月30日，几大游戏公司的股价出现报复性反弹，AB股价反弹9.28%，EA小幅反弹2.75%，Take-Two也反弹了6.29%，THQ反弹4.88%，微软反弹6.72%，索尼股价也回升了0.11美元，育碧与SCi也大幅反弹到接近大风暴日之前的水准，这几大游戏公司股价的戏剧性逆转说明了游戏产业在金融风暴中的抗震能力，也表明投资者对于游戏产业的前景持续看好。

我认为家用机离死不远了，最好的证明就是Wii，这一代最成功、最难买到的主机其实只是上一代的主机，进化的只不过是软件和周边。



休闲游戏公司PlayFirst总裁John Welch最近表示Wii的成功表明“我们根本就不需要游戏机了”，因为“用普通的机顶盒就能实现那样的技术”。

业界声音

软件 SOFTWARE 《勇者斗恶龙Ⅸ》发售日



最初计划于2007年中发售的《勇者斗恶龙Ⅸ》经历几次延期之后，一直没有确定发售时间，近日随着TGS的临近，Square Enix宣布这款国民级大作将于2009年3月发售。在任天堂的秋季战略发布会中，播放了一段长达数分钟的新影像。本作在TGS期间将会有特别舞台活动，届时还会有重要情报公开。

INFO 新闻短波

Wii侵权

美国Hillcrest实验室最近控告任天堂的Wii及其遥控器手柄侵犯了他们的4项动作感应技术相关专利，为此美国国际贸易委员会目前已经介入调查，如果任天堂被判侵权，Wii将面临在美国被禁售的命运。不过根据以往同类官司的经验，最终判决至少是三五年后的事了。

《300》导演携手EA

2005年EA与斯皮尔伯格达成合作协议，由其为EA开发三款原创游戏，目前为止仅诞生了益智游戏《轰隆魔块》，PS3/X360的一款科幻动作冒险游戏也在制作中。这种电影大导演制作游戏的方式目前开始流行起来，《斯巴达300勇士》的导演Zack Snyder目前已经与EA达成协议，为EA洛杉矶工作室开发3款新作。



《PGR5》换团队

Bizarre Creations被Activision收购之后，传闻称微软已经找到了另外一个工作室接手《世界街头赛车5》的开发，最近有消息说这个小组就是微软旗下的“《极限竞速》系列”开发团队，该作很快就会公开。

45纳米CELL

索尼表示，采用45纳米工艺的CELL将于2009年投产，该芯片将比目前PS3采用的65纳米CELL省电38%，比初期90纳米的CELL省电50%，芯片制造成本将进一步大幅降低。

《孢子》轻松过百万

EA于9月24日宣布，知名制作人威尔·莱特开发的《孢子》发售半个月后，PC、Mac和NDS版销量轻松突破100万套。目前《孢子》已在网上形成了一个极为活跃的网络社区，EA官方的Sporepedia网站已有2500多万种由玩家上传的生物。另据《福布斯》估算，《孢子》发售首周在网上就已有超过50万次非法下载。

《原力释放》电影版

最近《星球大战 原力释放》发售后取得惊人成绩，首周各平台总销量突破150万套，成为有史以来最畅销的《星战》游戏，参与本作编剧的乔治·卢卡斯本人对这一成绩非常满意。因此本作首席设计师Hayden Blackman表示，本作存在改编成电影的可能性。

《使命召唤 战火世界》限定版

《使命召唤 战火世界》将于11月11日发售，届时X360版将推出豪华套装，该套装赠送内容包括：游戏中的FG42机关枪、为期一周的网络模式双倍经验值特权、网络模式中独特的旗帜颜色、不锈钢军用水壶、华丽的金属收藏盒等。



《王国之心Re》

Square Enix宣布将于12月2日在美国推出PS2版《王国之心Re 记忆之链》，本作是GBA



版《王国之心 记忆之链》的重制版，增加了不少迷你游戏。

Xbox LIVE大爆发

微软于9月26日透露，由于8月份进行了为期五周的“街机之夏”促销活动，多款XBLA新作随之推出，因此当月Xbox LIVE的收入增加了67%，付费下载人数增加了58%！

《战火兄弟连》遭劫

英国《太阳报》报道，警方在利兹市拦截了一辆雷诺卡车，车中载有偷来的1.6万套《战火兄弟连 地狱大道》，在警方将其扣押的几个小时后，该车又被劫走，目前警方正在向市民征集线索。

舞蹈英雄

Activison Blizzard目前已经在美国专利商标局注册了《舞蹈英雄》(Dance Hero)这个新商标，在产品描述中表示这不仅只是游戏软件，也包含硬件设备，应该是类似于跳舞毯的新型控制器。

《GTA》登陆iPhone？

Janco Partners公司分析家Mike Hickey日前表示，NDS的《横行霸道 唐人街战争》预计将会移植到iPhone上，利用它的多点触摸和倾斜感应器实现更为有趣的玩法。

印度的崛起

SCE日前表示，他们有意将印度打造成游戏开发的重要基地，目前SCE已经与印度的13家开发商签约，正在为PS系列主机开发各种面向印度本土或国际市场的游戏。

游戏店全球并购

全球最大的游戏零售商GameStop于10月1日宣布收购法国领先的游戏零售商Micromania公司，这使得GameStop在法国拥有了332家游戏零售店，使其在欧洲的店面总数达到1077家。GameStop为这次交易支付了7亿美元的现金，预计2008年11月完成收购。

《生化5》提高目标

Capcom曾经表示，《生化危机5》本财年内预计可以销售230万套，不过最近制作人竹内润在Capcom内部访谈中表示，他希望本作财年内销量可以接近300万套，因为“欧洲和美国的玩家将会对本作的内容特别满意”。

《战争机器2》版Zune



微软曾经为《光环3》推出了特制的Zune多媒体播放器，现在《战争机器2》又故伎重施。这款新型Zune播放器带有120GB超大硬盘，背面有激光蚀刻的《战争机器2》LOGO。不过它的售价高达280美元。

《马克斯·佩恩3》

据英国《Xbox World 360》杂志报道，《马克斯·佩恩3》目前已在开发中，但并非系列开发商Remedy公司制作，而是交给了Rockstar多伦多工作室，他们之前的作品是《战士帮》。

软件 SOFTWARE 质量不佳！《泰伯利亚》难产

今年7月底，EA宣布《命令与征服》的主视角射击游戏作品《泰伯利亚》将会延期到2009年4月之后发售，当时并未公布任何理由。9月30日，EA宣布《泰伯利亚》目前已经取消开发，原因是EA内部进行了质量评估之后，认为《泰伯利亚》质量不佳，因此决定放弃。

《泰伯利亚》之所以难产，是因为从今年开始，EA出台了更为严格的游戏质量控制标准。2007年新首席执行官John Riccitiello和EA Games新总裁Frank Gibeau上马之后，已经表示将会对EA旗下的多个工作室进行更严格的质量控制，提高EA的品牌形象。在《泰伯利亚》取消开发的同时，开发团队的员工被裁，剩余员工被分配到其他游戏项目。



我已经想好了3个《潜龙谍影5》的构思。但对我来说最理想的方案是：我们最后一个也不要采用。



小岛秀夫日前表示，他很不希望自己的构思被Konami采用，因为那样他就得又一次加入《MGS》的开发，他表示其他小组成员提出了很多很棒的创意，希望Konami能够用他们的创意。

我们对于细节极为重视，你不仅可以看到衣物的纤维，甚至还能感觉到它的透气性。



《生化危机5》制作人竹内润表示，本作在细节上将会让玩家感受到前所未有的真实性。

业界声音

虽然PS3在网络上没有Xbox LIVE那么成熟，但是我还是希望自己的游戏能够在所有平台上推出。



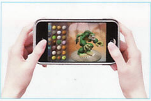
《神鬼寓言2》制作人Peter Molyneux最近表示，他认为PS3和X360在性能上没有什么差别，X360强大的地方在于它的网络，没有Xbox LIVE《神鬼寓言2》的双打模式就无法实现，但是他同时表示对PS3也很感兴趣。

业界声音

硬件 HARDWARE iPhone威胁NDS王位？

《福布斯》杂志最近撰文称，iPhone与其手机网络商城App Store的结合将会对NDS造成巨大冲击。今年8月份，App Store的日下载收入达到了100万美元。苹果公司CEO史蒂夫·乔布斯表示，App Store今后将给他们带来10亿美元的年收入，乔布斯说："现在你可以说它是最好的掌机游戏平台！"

目前已经有多家主流财经媒体预测具有强大触摸屏功能的iPhone和iPod Touch将会对NDS造成威胁，而《福布斯》认为，与iPhone相比，"NDS有点过时"。今年iPhone的产量将达到1700万台，而目前App Store上已经有3528个应用程序提供下载，其中26%为游戏软件，EA、世嘉等公司都对App Store的盈利能力表示惊讶。





特报 SPECIAL Koei、Tecmo明春完成合并

9月份Koei、Square Enix与Tecmo之间的合并闹剧在业内闹得沸沸扬扬，身处困境的Tecmo最终选择了与Koei实现对等合并。10月1日，两家公司发布声明，对合并的初步计划进行了说明。

Koei表示，他们计划于2009年春季完成与Tecmo的业务合并，之后将会重组成为一家控股公司。

Koei在声明中说："在年产值超过3万亿日元的全球游戏市场，我们的营业收入只有400亿日元，这已经给我们造成了生存问题。我们希望通过这次合并能够迈入新的阶段，今后可能进行新的收购行动。"

硬件 HARDWARE X360欧洲销量提升2倍



为了从索尼手中夺回在欧洲市场的主动权，微软在短短几个月内于欧洲两次进行大幅度降价，目前终于取得丰硕战果。9月19日X360在英国降价30英镑后，微软表示其销量立刻提高了一倍。第二周X360在欧洲的销量增长速度更快，英国市调机构Chart Track提供的数据显示，在截至9月29日的两个星期内，X360在欧洲的销量增幅达到了214%。微软表示目前X360在欧洲的周销量已经达到PS3的两倍。

微软英国地区Xbox业务总经理Neil Thompson表示，降价仅仅只是X360年末商战的第一步，接下来微软将会动用数额空前的广告预算，仅在英国就会投入上千万英镑的广告费，趁热打铁地让X360借势与PS3彻底拉开距离。

流言板 RUMOR

《MGS4》再临？

据日本媒体报道，Konami不久前在日本商标数据库备案了一个《潜龙谍影》的新商标，据称，这个商标名为"Metal Gear Solid Existence"（潜龙谍影 实存），此外Konami还单独注册了一个"Existence"商标。《MGS》从一代开始就有推出完整版的习惯，比如《潜龙谍影2 实体》、《潜龙谍影3 生存》，这个"实存"的商标很有可能就是《潜龙谍影4》的完整版名称。



可信度 ★★★★☆

迷你版X360？

美国游戏博客站CAG与微软游戏部门高层存在千丝万缕的联系，他们曾经率先曝光了精英版X360以及X360降价的消息，最近这个博客站宣称得到了新的内部资料，从这个资料中推断X360的新型号主机正在开发中，这个型号可能是经过彻底重新设计的微型版，就像超薄版PS2一样，而且经过内部结构的完全重新设计，也许可以从根本上消灭三红隐患。其实自从三红危机爆发，X360内部结构的重新设计已经是必然趋势，趁着生产工艺的改进推出迷你版也是合情合理，更可以推高市场需求，尤其是在微软锲而不舍的日本市场，造型小巧的主机更加受欢迎。



可信度 ★★★☆☆

PS4三年后推出？

虽然索尼一直在强调PS3将会有10年的生命周期，但日本PC Watch网站最近却撰文称PS4三四年后也许就会面世。据称索尼目前已经开始进行PS4的研发，由于此前在CELL上已经投入大量研发成本，因此PS4仍然会以CELL为基础，而CELL本身强大的可拓展性使其可以很容易实现更高的性能，PS4的处理器内核将从8颗增加到32颗。直接在PS3的技术基础上进行升级无疑可以大大降低PS4的研发和制造成本，也可以让第三方开发游戏时驾轻就熟，Wii就是采用了与NGC相同的技术，可见这是一条相当可靠的进化方向。不过如果太急着推出PS4，在PS3上的损失就要付诸流水，对索尼来说并不划算。因此PS4使用CELL是合情合理的推断，但索尼恐怕还是要坚持其10年周期的信念。

可信度 ★☆☆☆☆

新闻综述 REVIEW

■Level-5：九州之星

能够媳妇熬成婆，从游戏开发商进化为发行商的公司不多，尤其是在这个竞争空前激烈，小企业难以存活的时代，Level-5的崛起更是堪称奇迹。《勇者斗恶龙VIII》无疑是Level-5成为时代宠儿的主要原因，《DQ》开发商的身分让它头上顶了个夺目的光环，开展业务时就有了一张可得以依赖的王牌。而Level-5本身也很会把握时代的脉搏，转型成为发行商后的第一弹作品《莱顿教授》就取得全面胜利。如今游戏软件的网络下载成为新潮流，Level-5也适逢其时的推出了自己的ROID平台，并且通过一种令人印象深刻的发布方式让人牢牢记住了





ROID这个新名词。

在ROID的成立背后，是Level-5打造日本南部游戏开发业联盟的产业背景。一直以来日本游戏业高度集中于东京以及任天堂和Capcom所在的日本中部，位于日本西南角的九州一带是一个被游戏业遗忘的角落。Level-5的出现完全改变了这种局面，日野晃博社长积极游走，联合九州各地的小型开发商，成立九州游戏产业联盟，利用九州一带房价低廉、适宜居住等优势吸引人才，而ROID的出现让九州的一些小型工作室和独立游戏开发者们有了一个发行游戏的便利渠道，是巩固其产业联盟的一个重要举措。

■掌机战火重燃

自2008年以来，日本第三方对NDS的热情空前高涨，NDS上的传统游戏类型日渐繁荣。在NDS的日本本土销量超过2000万台之后，也基本上让NDS取代PS2成为了日本的绝对主力。但任天堂却在这一年里碌碌无为，似乎是故意将巨大的蛋糕留给第三方，用看得见的好处让第三方重归任天堂的怀抱，从而让日本游戏业界重新团结在任天堂的周围。至少就目前来看，任天堂的这一策略还是很成功的，只是它没有料到，一款《怪物猎人携带版2nd G》竟然让PSP扭转了局势，成为上半年日本最畅销的主机，对NDS构成了巨大的威胁。

好在任天堂总是为自己留了一步，NDSi据说早已设计完毕，只等着合适的时机发布，任天堂将这一时期定在了秋冬商战之际，也就是PSP-3000发售之后，已经平静许久的掌机市场将因此重燃战火。NDSi强调多媒体功能，显然是有意压制PSP，岩田聪提出了"人手一台"的目标，实际上也暗示其将以手机为假想敌，因为手机也在成为影响力巨大的游戏平台。



★本期之星

任天堂



在令人失望的E3发布会之后，这次任天堂终于让铁杆玩家们看到了希望，NDS和Wii都有大批令人期待的传统游戏，展现了任天堂的王者风范，也延续了往年的传统，在TGS之前造成了先声夺人的效果。

在NDSi推出之后，任天堂于E3期间公布的NDS财年内出货一亿台的目标已然胜利在望，我们也可以想像摄像头这种毫不新鲜的概念被任天堂化腐朽为神奇，发挥摄像头乐趣的旗舰大作定然已经在开发中，继"触摸世纪"之后，"摄像世纪"正在向我们招手。

图说新闻 SCENE



■丧尸风暴

猜猜看，这是什么游戏？《机车风暴3》？不，不，这两个身手矫捷的车手是丧尸……这款游戏是《生化危机5》。千万不要以为你已经知道了这款游戏的真实面目，Capcom将带给你更多惊喜。



■Live your Moment

正面一个人物表情特写，接着镜头缓缓转到后脑勺，打开的后脑里是一片全新的天地……这是X360新广告攻势"Live your Moment"的统一运镜方式，这是旧金山TAG广告公司制作的一系列广告，后脑勺的小世界都是在布拉格搭建的真实布景，并非CG制作。这一系列广告将会在欧美各国顶级电视台的黄金时间滚动播出，主要面向休闲玩家，是X360开拓新市场的表现。



■应声下跌

NDSi于日本当地时间下午1点39分左右正式公开，大约就是在这个时间点，任天堂的股价诠释了"应声下跌"的真实含义。当日任天堂股价跌幅为3.7%。为什么会这样？也许投资者们希望看到的是NDS2吧！



■挥泪大甩卖

NDS成功背后也有阴影，秋叶原Softmap游戏店这堆积如山的清仓游戏就是证明。大批粗制滥造的游戏被以1000日元不到的售价挥泪甩卖，仅在一个专柜中就摆出了上千张处理品，看起来蔚为壮观。



■恶魔之魂

这张图冷不丁一看还以为是《汪达与巨像2》，其实它是FromeSoftware为PS3开发的一款RPG新作，叫《恶魔之魂》(Demon's Souls)，初期公布的一些画面来看很有美式RPG格调，想必早已做好进军国际市场的准备。



■CG还是实际画面?

看到这张图的时候，你才会明白为何Square Enix会说"《星之海洋4》与《最终幻想XIII》不相上下"，虽然SE并没有说明这张《星海4》的截图是否经过处理加工，但在另外一张实际战斗画面中确实看到了与之接近的画面素质。这才是真正的次世代！



被迫提前?

火云视点

突然之间发现今年TGS自己最关注的几款游戏都是来自Capcom之手——《怪物猎人3tri》、《街霸IV》和《生化危机5》。先别管人家是否是“墙头草”，也别怨人家是否“丧心病狂”地连8位游戏都敢搬到次世代平台来骗钱，你不能否认Capcom出品的游戏很少有雷的，而且它也是进入次世代后众多日式厂商中活得最滋润的。

主动将战略方针瞄准日本之外的欧美市场是Capcom成功的关键，至于日本市场？看来坚守日本市场的重任是要交给《怪物猎人》来完成了。能够让Capcom这两年大胆地放手开发次世代游戏，掌机平台上的“《怪物猎人 携带版》系列”的热卖功不可没。也许当初Capcom自己都没有想到这个本来在家用机上半红不红的系列，移居掌机平台后居然如此火爆。《MHP》（05/12/1）103万，《MHP2》（07/2/22）175万，《MHP2G》（08/3/27）249万，这在PSP平台简直是如奇迹般的存在，PSP硬件销量从年初直到现在一直保持坚挺之势，与《MHP2G》在日本的狂卖也不无关系。作为一个资料片居然比正篇多买了70万套，由此可见该游戏依然有很大的潜在消费群体。



▲系列的制作人和监督将决定着家用机和掌机版三代的命运。

> 如果厂商想要赶在明年之内推出《MHP3》，那么家用机版本的开发就必须加快进度。

也许《MH3》将平台更换到Wii是迫不得已的结果，因为每一代的掌机版续作都是在家用机版正统续作发售后才公布的。掌机版的系统也是继承自家用机版并加以改良和简化，如果3代真的在PS3上发售，系统和画面必然有翻天覆地的变化，想要将其制作成《MHP3》的难度可想而知。但是如果正统续作在Wii登陆就完全不同了，其实在大部分时间内都是与敌人单对单地展开战斗的该系列，关键是与敌人对峙时的紧张感，并不十分强调画面的细节，画面只要到位即可，Wii完全有能力承担画面的表现力，从目前公布的画面来看，效果也还不错。如此一来，将3代搬到掌机的难度也就直线下降了。







从公布一年之内没有任何消息，也没有游戏实际画面公布，到赶在TGS之前突然爆发似的公布新场景、新怪物，并且迫不及待地告诉玩家：“猎人们可以在TGS玩到实际游戏哦！”，就好像玩家们马上就可以玩到一样。不符合常理的行为告诉我们，其中必有隐情。从掌机上3作的发售日期可以看出，每一作间隔的时间都在1年左右，如果根据规律，下一作的发售日期应该在2009年7月左右。但是现在连家用机版本的发售日都还没确定，掌机版本就更没谱了，如果Capcom想要赶在明年之内推出《MHP3》，那么家用机版本的开发就必须加快进度。

Capcom急匆匆地在TGS上扔出《MH3》的试玩，也许正是因为考虑到了这个因素。当然，这对猎人帮来说，无疑是件幸事。



小小大赌注

星夜视点

小小大困境

我们知道它是个很有创意的游戏，知道它获得了整个业界的认可，知道索尼会给它投入天文数字般的宣传预算，但它真的会像索尼预想的一样掀起游戏的革命，从此令PS3走出困境吗？恐怕没有那么容易！

索尼已经将《小小大星球》的重要性放在与Home同样的高度，欧美媒体也众口一词地认为它将成为PS3的希望，但这次专业人士们的预测似乎与实际市场情况存在一些出入。美国最大的游戏零售商GameStop早已开始接受《小小大星球》的订购，但玩家的订购热情不仅远远不及几个月前的《潜龙谍影4》，甚至还不如《乐高蝙蝠侠》，在GameStop网络商城的热卖榜中仅排名第七，在亚马逊网站的TOP10销量榜中甚至看不到它的名字，深入查找一番才能在排名第18的小角落里看到麻布仔的身影……这就是索尼寄望于改变PS3命运的游戏吗？

如果《小小大星球》是由任天堂发行，由宫本茂担任制作人，恐怕没人敢怀疑它的销售潜力，但这是一款由索尼发行的游戏，此前他们从未在此类游戏上获得过大规模成功，而它的开发商是一个原本名不见经传的小工作室，此前的作品只有一个大多数人根本就没有听说过的《功夫玩偶》。这样一款游戏凭什么让整个业界为之倾倒？

> 这样一款游戏凭什么让整个业界为之倾倒？

小小大翻身

如果我们以普通游戏的角度来看待《小小大星球》，也许会觉得索尼烧坏了脑子，砸了那么多钱去宣传这么一个PSN级别的游戏。问题是，它并非游戏，或者说，并非传统意义上的游戏，将它视为Home同一延长线上的一种新型网络服务也许更为准确。索尼最大的目标是用它来建造一个活跃的网络社区，让玩家以创造者的身分成为它的成员，这个社区会通过口耳相传效应不断膨胀，就像YouTube、MySpace等社会网络一样以病毒般的速度蔓延，从而让PS3和PSN也跟着火爆起来。可以说，Home是3D版的MySpace，而《小小大星球》是游戏版的YouTube。

一切皆有可能

从这个角度分析，《小小大星球》初期缺乏超大作的火爆景象就可以理解了。PS3的多数核心玩家显然还是倾向于传统大作，《小小大星球》这种看起来简陋的游戏只有深入接触之后才会感受到乐趣，而它的乐趣已经得到了绝大多数业内人士的认可，索尼要做的就是以超大规模的宣传攻势让一批乐于尝试新事物的玩家率先投入到《小小大星球》，再通过他们将游戏的乐趣播撒到更广的人群。当年《口袋妖怪》和“脑白金”都是发售一年后才通过口耳相传效应成为势不可挡的超级大作，一举改变了主机的命运，《小小大星球》采取的商业策略也是在复制任天堂的经验，至于最后能否成功，也许还要靠一些运气。



▲网友们的力量是强大的，《小小大星球》发售后，任何关卡都有可能诞生。除了索尼官方的《杀戮地带2》之外，最近还有一些网友借内测的机会制作了《光环3》的关卡，今后只要是你能想到的关卡，想必都会在《小小大星球》中出现。



■一年多以前公开的游戏截图，不知道这些场景是否还会保留？

只剩一个超级特工了

Gouki视点

传说中的战士，最伟大的特工斯内克已经结束了他的使命，虽然差点在最后给了自己一枪，但不管怎么说那扣人心弦的20多个小时已经载入了游戏史册。

这不禁让我想到了另一个超级特工——山姆·费什尔，他现在在哪里？

很显然，这位声名赫赫的特工这一次遇到了不小的麻烦，在当初以一幅大胡子形象登上杂志封面的时候，我曾经专门提到过“这才是我心目中真实特工的形象”。尽管《分裂细胞》的剧情演绎方式这么多年来没有过任何实质性的变化，故事永远都是通过耳机发生在信号的那一端，又或者是让费什尔一枪把面前的家伙放倒，然后登上直升机继续“收听电台”，诸如此类，但顶着汤姆·克兰西名号的那帮编剧还是尽可能地赋予了费什尔人性化的背景：有家有女、女儿似乎死于一场阴谋策划的车祸、从一场失败的卧底行动中失踪、和一个神秘女人有些瓜葛等等，这些设定都让人觉得这是一个“有可能存在的人”而不是游离于现实的超级基因战士——其实这也是《分裂细胞》成功的关键：在一个高度拟真的世界发生的故事。打个比方，《分裂细胞》就像是电影《谍影重重》，而《MGS4》则是《终结者》。前面一组都是凭借写实干练的风格给人留下深刻的印象，而后面一组则是英雄主义与科幻主题的交织，它们都能够赢得许多关注。

> “上一次我们听说《分裂细胞 断罪》的消息，似乎还停留在‘2008年3月发售’这条新闻上，现在看起来更像是育碧一个无厘头的玩笑。”

上一次我们听说《分裂细胞 断罪》的消息，似乎还停留在“2008年3月发售”这条新闻上，现在看起来更像是育碧一个无厘头的玩笑，又或者是应对《MGS4》所抛出一个仓促回应，总而言之，育碧失约了。现在，育碧终于再次提到了这个名字，不过游戏的发售时间变成了“2009年”，而且，关于游戏的细节只字未提，仅仅只是肤浅地谈到“会有更好的画面和游戏性”，但这似乎是延期一年之后理所当然的结果？事实上“推倒重来”的故事如今在游戏界中并不新鲜，但我真的很怀疑如今的育碧除了《疯兔危机》的CG宣传动画之外是否还能够再给我们惊喜的感觉：《兄弟连》新作那种陈旧的玩法和打不完的二战故事再加上不那么写实的画面风格让人对这款游戏的定位产生怀疑；《波斯王子》画面有新意，但“二人转”的系统简直可以用“匪夷所思”来形容——既然有一个“不死系”的女主角，那还用波斯王子那么拼命上窜下跳做什么？再考虑到近一年来《彩虹六号 维加斯2》的“资料片”本质、《刺客信条》薄弱的任务设计和嘎然而止的剧情以及吹到天上再狠狠摔到地上的《薄雾》，育碧“流水线”式的游戏品牌量产模式在繁荣的背后有一种潜在危机，那就是游戏创作的疲软。

希望《分裂细胞 断罪》的推翻重制是育碧“有意而为之”而不是“不得已而为之”，毕竟，斯内克退役了，我们不希望另一个超级特工也走到他职业生涯的尽头。



◀山姆·费什尔平易近人的打扮很容易获得玩家的认同感，大隐隐于市的特工也是好特工。



■尽管现在人人都知道这是痴人说梦，但《MGS4》X360版的假想销量依然很具话题性。

为何不买PS3版

纱迦视点

这回聊的话题是：跨平台游戏，为什么PS3版卖不过X360版？

今年已经过去了一大半，跨平台的大作已经推出了无数，除了年初的《鬼泣4》（这个也有争议），其他的基本上都是PS3版没卖过X360版，包括最重头的《横行霸道Ⅳ》。这个问题其实是个很大的问题，对于这个现象业内人士没少分析过。现在我将结合身边的和国外的玩友碰到的情况，从玩家角度来分析这一现象产生的原因。

第一个原因就是，跨平台游戏，PS3版的表现并不好于X360版。

上面这句话其实是一句客套话，真实情况是：跨平台游戏，PS3版的表现往往要差于X360版。这里的差包括各种方面，有的是读盘时间，有的是画面素质，有的是游戏内容。远的不说，近的有《FIFA 09》，两个版本在画面上的差异已经达到了肉眼可以识别的地步。PS3发售之际，索尼总是说PS3的机能如何强劲，但玩家看到的结果却并不是如此。在X360推出HDMI版之前，PS3在画面上的确能略占上风，不过这个优势现在早已荡然无存。当然反过来的例子也有，比如《生化奇兵》（BIO SHOCK）PS3版的画面就强于X360版，当然X360版可是早卖了将近一年时间。

第二个原因：价格。

OK，接下来让我们看看同样的游戏在PS3和X360上的价格差异，这个答案没有比较两个版本的画面那么难，只要多上一些国外的购物网站就知道了，答案是：只有PS3版比X360版贵的，没见过X360版比PS3版贵的。个中原因非常简单：蓝光和普通DVD的造价相差太大。大家只要去电脑市场问一下两者之间的差价，相信就能理解了。

但是，对于玩家来说，既然PS3版的表现大部分都不如X360版，那么凭什么PS3版的价格还更高？不要说蓝光的容量优势，因为两个版本内容是一样的。如果PS3版多出十来G高素质影片或N个新场景，玩家自然不会对此有怨言。国内的正版用户应该对此深有体会，同样的游戏，因为是PS3版，就要比X360版贵出几十块乃至上百块。

在表现和价格的双重作用下，玩家自然要有所取舍，如此一来PS3的失败简直是不可避免的。不过索尼现在已经意识到了这个问题，目前基本上所有的跨平台游戏的PS3版价格都严格向X360版靠齐，其中也包括了行货。今年年中的《龙珠Z 界限突破》大概是最后一个价格不一样的行货跨平台游戏了。

> “从目前来看，要想改变‘跨平台游戏PS3版卖不过X360版’的局面，是相当困难的。”



▲因为价格问题，《龙珠Z 界限突破》一度引发了玩家的极大不满。

还有个听起来比较搞笑的原因是三红。令X360玩家为之色变的三红，因为微软负了全责，现在在国外已经不是什么问题。只要出现了三红，就可以免费维修或换新机器，因此玩家完全可以不顾机器的死活尽情使用，还有玩家故意把机器搞成三红症状去换新的。如此一来，除了等机器修回来的日子有些难熬外，简直没有任何损失。当然对于这一条，国内的X360玩家大部分都是享受不到了。不过话说回来，国内的X360玩家有盗版可玩，这点可是国外玩家无法比拟的，和PS3比起来更是巨大的优势。

从价格这一点来看，索尼还是做了很多努力的。不过最关键的一点，还是得让PS3版表现出更高的素质，否则以目前的形势来看，未来跨平台游戏PS3版还是卖不过X360版。这无疑会对PS3的普及带来巨大影响。不过就国内而言，只要PS3一旦推出盗版，PS3的普及量就会迅速攀升，这点是毫无疑问的。



▶《生化奇兵》PS3版的综合素质全面胜过X360版。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2008年9月8日～2008年9月14日

1 口袋妖怪 白金 NDS

NEW

ポケットモンスター プラチナ

■Nintendo■2008年9月13日发售■角色扮演■4800日元



虽然游戏每次的主题没有多大变化，但是庞大的怪物收集和育成系统却总能让系列玩家找到新的追求，并全身心地投入到游戏中去。除了保留传统的Wi-Fi对战和交换功能外，新作中还专门设计了迷你游戏供多名玩家同乐，甚至还可以录制自己的战斗动画和其他玩家分享。

本周：963 273 套 累计：963 273 套

NEW 2 猜谜魔法学院DS (NDS)

クイズマジックアカデミ－DS

■2008年9月12日发售 ■Konami ■益智 ◆本周 119134 套 ◆累计 119134 套

3 无尽的未知 X360

NEW

インフィニット アンディスカバリー

■Square Enix■2008年9月11日发售■角色扮演■7800日元



不能操作主人公以外的同伴是本作让人诟病的地方，不过只要经过一段时间的适应，即便是只使用主人公也能和同伴打出很多华丽的配合，再加上游戏中出色的声光效果，从而让人体会到战斗的紧张与激烈。游戏的隐藏要素十分丰富，要想拿齐所有的成就点数并非易事。

本周：90 288 套 累计：90 288 套

4 海贼王 无尽巡游 章节1 随波摇荡的秘宝 Wii

NEW

ワンピースアンリミテッドクルーズ エピソード1 波に揺れる秘宝

■NBGI■2008年9月11日发售■动作冒险■5800日元



根据动漫改编的"三部曲"第一作，不但有玩家熟悉的众多角色登场，漫画原作者尾田荣一郎先生还专门设计了原创的新角色来吸引众多FANS的眼球。游戏冒险途中的战斗和各种迷你游戏都需要充分利用Wii的体感操作来完成，而广受玩家好评的对战模式也首次加入了集团战。

本周：61 009 套 累计：61 009 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↓5	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo■音乐	◆本周 55772套 ◆累计 590974套	NDS
↓6	Wii Fit Wii フィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo■体育	◆本周 25257套 ◆累计 2593594套	Wii
NEW 7	驱魔少年 奏者的资格 ディー・グレイマン 奏者ノ資格	■2008年9月11日发售 ■Nintendo■文字冒险	◆本周 14955套 ◆累计 14955套	PS2
↑8	马里奥赛车Wii マリオカート Wii	■2008年4月10日发售 ■Nintendo■竞速	◆本周 13990套 ◆累计 1762731套	Wii
↓9	大合奏！兄弟乐团DX 大合奏！バンドブラザーズDX	■2008年6月26日发售 ■Nintendo■音乐	◆本周 13897套 ◆累计 334575套	NDS
↓10	J联盟 胜利十一人2008 俱乐部锦标赛 Jリーグウイニングイレブン2008 クラブチャンピオンシップ	■2008年8月21日发售 ■Konami■体育	◆本周 12748套 ◆累计 148392套	PS2

《口袋怪物 白金》果然再次延续了"怪物级软件"的超强实力，仅仅只用了2天的时间就毫无悬念地拿下了本周的冠军，96.3万的首周销量甚至还超过了当初《新超级马里奥兄弟》所保持的首周90万的记录，成为了NDS上首周销量最高的游戏。硬件方面，从9月11号开始X360为了配合60GB主机发售在日本地区全面降价，首次出现了供不应求的局面，本周销售的主机数量几乎是以往平均水平的10倍以上。

2008年9月15日～2008年9月21日

→ 1 口袋妖怪 白金 (NDS)

ポケットモンスター プラチナ

■2008年9月13日发售 ■Nintendo ■角色扮演 ◆本周 314796 套 ◆累计 1278069 套

2 龙珠DS NDS

NEW

ドラゴンボールDS

■NBGI■2008年9月18日发售■动作冒险■4800日元



游戏中玩家需要操作孙悟空和布尔玛一起展开寻找"七龙珠"的冒险，而作为战斗主力的孙悟空不但能够使用近身格斗，利用伸缩自如的金箍棒还能远距离攻击敌人或解开迷宫中的各种机关。每个关卡中根据不同的评价可以收集特有的雕像，和好友联机交换也十分有趣。

本周：72 330 套 累计：72 330 套

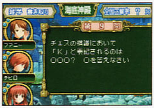
排名	游戏	发售信息	销量	平台
↑3	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo■音乐	◆本周 63446套 ◆累计 654420套	NDS
NEW 4	信赖铃音 肖邦之梦 トラスティベル ～ショパンの夢～ ルプリーズ	■2008年9月18日发售 ■NBGI■角色扮演	◆本周 34067套 ◆累计 34067套	PS3

5 猜谜魔法学院DS NDS

上周2位

クイズマジックアカデミ－DS

■Konami■2008年9月12日发售■益智■4800日元



作为风靡日本街机的问答游戏移植版，游戏最大的乐趣就是和各地的玩家一起参加答题比赛，将包括体育、动画等在内的六大类超过70000个问题全部解决。游戏的答题方法除了传统的选项外，还有是非判断，手写等多种形式，而原创的"学院模式"也非常适合单人游戏。

本周：29 305 套 累计：148 439 套

→ 6 Wii Fit (Wii)

Wii フィット

■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育 ◆本周 28466 套 ◆累计 2622060 套

7 家庭教师 Reborn！战斗竞技场 PSP

NEW

家庭教師ヒットマン REBORN! バトルアリーナ

■MMV■2008年9月18日发售■格斗■4800日元



根据同名漫画所改编的第一款PSP游戏，玩家可以通过自创系统设计出独一无二的角色与原作中的诸多对手展开殊死搏斗。除了考验战斗技巧的对战课题外，利用游戏自带的对战录像功能，玩家还可以随时回放之前的精彩对局，并将特定的游戏画面设置为PSP的壁纸。

本周：24 812 套 累计：24 812 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
NEW 8	侍道 携带版 侍道 PORTABLE	■2008年9月18日发售 ■Spike■动作	◆本周 17228套 ◆累计 17228套	PSP
↓9	海贼王 无尽巡游 章节1 随波摇荡的秘宝 ワンピースアンリミテッドクルーズ エピソード1 波に揺れる秘宝	■2008年9月11日发售 ■NBGI■动作冒险	◆本周 15258套 ◆累计 76267套	Wii
↓10	马里奥赛车Wii マリオカート Wii	■2008年4月10日发售 ■Nintendo■竞速	◆本周 13892套 ◆累计 1776623套	Wii

仅用两周时间就突破百万销量的《口袋妖怪 白金》仍然稳坐本周第一的位置；新上榜的《龙珠DS》由于之前的广告宣传反响强烈，首周7.2万的销量比NDS上的前作《龙珠Z 舞空烈战》首周3.6万翻了一倍，再加上系列作品深厚的群众基础，长期热卖的可能较高；PS3版《信赖铃音 肖邦之梦》对之前作品的内容进行了扩充，虽然主线情节变化不大，但对于寻觅PS3角色扮演游戏的玩家来说还是拥有不小的吸引力。

数字风云榜

你问我答 不亦乐乎

在近两周的榜单中，相信很多玩家都会对《猜谜魔法学院DS》这款游戏所取得的成绩略感惊讶，一款很少出现在我们视线中的游戏，怎么会有如此之高的人气？下面不妨让我们先来看看系列作品的具体情况吧。

《猜谜魔法学院》最初是由著名的日本游戏厂商Konami于2003年7月24日发行的一款街机游戏，和街机上大家接触比较多的格斗和横版过关游戏不同的是，游戏最大的特色就是使用网络实现了多名(最大支持16人)玩家远距离之间的对战，甚至利用专门的储存卡，玩家还可以将自己的角色信息保存在其中，并在任何一台搭载本作的街机上更新角色资料，用于网络玩家的成绩排名。游戏最核心的问题部分，一般分为杂学、体育、游戏、动漫等玩家喜闻乐见的类别，甚至为了扩大游戏的受众面和保持玩家持续游戏的热情，官方还会不定期地在游戏中追加最近发生的“实事要闻”，让参与到游戏中的玩家都能找到自己最擅长的领域。游戏中的角色采取等级制度，根据玩家每次在单机游戏中获得的成绩，可以从最初的“体验入学生”慢慢向知识渊博的“贤者”攀升，而根据网络对战的成绩，玩家还可以获得各种用于收集的勋章、魔法石等物品，前往游戏中特定的地点换取各种个性化的装饰品，让自己的角色在他人面前显得更加耀眼。

除了游戏本身的内容，强大的声优阵容也是游戏吸引很多玩家的一大法宝。声优控们所熟悉的桧山修之、子安武人、若本规夫、桑岛法子都曾在系列作品中有着精彩的表现，而且最近才推出的NDS版更是请到了绿川光、中原麻衣来助阵，为促进游戏的销量起到了不小的作用。最后要告诉大家的是，除了在街机上风光无限外，根据游戏改编的动漫作品也是炙手可热(今年9月12日官方发行过本作的OVA)，甚至为了给系列作品做广告，在《流行音乐》(pop'n music)中还收录了将本作音乐进行串烧的“组曲”，就连在《潜龙谍影 掌上行动+》中，还有一名强化士兵的名字(グイズマジックアカデミー兵)也是以本作来命名的，不知道各位玩过这部作品的玩家是否找到了呢？

系列作品一览

名称	发售时间
猜谜魔法学院1	2003.7.24
猜谜魔法学院2	2004.11.17
猜谜魔法学院3	2005.12.14
猜谜魔法学院4	2007.1.24
猜谜魔法学院5	2008.2.20



▲外观上就感觉很华丽的本作街机，另外根据官方不完全统计，目前本作的会员数量已经达到了100万左右。



▲为了充分发掘游戏的潜在价值，在游戏中登场的很多经典角色造型也推出过精致的手办。

2008 日本主机销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	9月8日～9月14日	9月15日～9月21日
1	PSP	2 746 374台	30 156台	28 674台
2	NDSL	2 300 011台	63 859台	61 242台
3	Wii	2 201 229台	29 686台	29 921台
4	PS3	674 798台	8 053台	8 156台
5	PS2	336 687台	7 669台	7 720台
6	X360	173 979台	28 188台	13 777台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

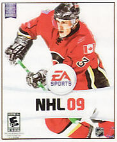
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年9月7日～2008年9月13日

排名	游戏	厂商/发售日/类型/上周排位	本周/累计	机种
1	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo ■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：2	◆本周 100158套 ◆累计 2105415套	Wii
2	雇佣兵2 战火纷飞 Mercenaries 2: World in Flames	■EA ■2008年8月31日发售 ■动作射击■上周排位：1	◆本周 79658套 ◆累计 294951套	X360



3 国际冰球联赛09 X360

NHL09

■EA ■2008年9月9日发售■体育■上周排位：－

游戏的操作并不复杂，只要有针对性地选择拥有技能的球杆，就能在比赛中获得更多进攻的主动权。必不可少的联机模式引入了很多现实中的比赛制度，虽然能够激发玩家的游戏欲望，但是服务器的连接不稳定却造成了部分玩家的困扰，能否继续进行比赛有些时候还要靠点运气。

本周：67 119套　累计：67 119套

排名	游戏	厂商/发售日/类型/上周排位	本周/累计	机种
4	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	■Nintendo ■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：4	◆本周 61375套 ◆累计 3139261套	Wii
5	麦登橄榄球09 Madden NFL 09	■EA ■2008年8月12日发售 ■体育■上周排位：5	◆本周 47469套 ◆累计 1079268套	X360
6	孢子 Spore Creatures	■EA ■2008年9月7日发售 ■模拟育成■上周排位：－	◆本周 38845套 ◆累计 38845套	NDS
7	国际冰球联赛09 NHL09	■EA ■2008年9月9日发售 ■体育■上周排位：－	◆本周 35256套 ◆累计 35256套	PS3
8	雇佣兵2 战火纷飞 Mercenaries 2: World in Flames	■EA ■2008年8月31日发售 ■动作射击■上周排位：－	◆本周 29903套 ◆累计 117853套	PS3
9	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	■Nintendo ■2006年5月15日发售 ■动作■上周排位：－	◆本周 28823套 ◆累计 4901154套	NDS
10	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	■Nintendo ■2007年4月28日发售 ■角色扮演■上周排位：－	◆本周 28306套 ◆累计 5594752套	NDS

2008年9月7日～2008年9月13日



1 星球大战 原力释放 X360

Star Wars: The Force Unleashed

■LucasArts ■2008年9月16日发售■动作■上周排位：－

游戏的场景和人物动作都制作得非常用心，通过简单的按键就能享受到爽快的战斗。不过游戏最大的问题同样出在战斗上，不严谨的攻击判定系统几乎对玩家的操作没有任何要求，大量的QTE按键也有点让人审美疲劳，当然抛开这些，有趣的原创故事还是值得一看的。

本周：397 418套　累计：397 418套

排名	游戏	厂商/发售日/类型/上周排位	本周/累计	机种
2	摇滚乐队2 Rock Band 2	■EA ■2007年4月28日发售 ■音乐■上周排位：－	◆本周 348203套 ◆累计 348203套	X360
3	星球大战 原力释放 Star Wars: The Force Unleashed	■LucasArts ■2008年9月16日发售 ■动作■上周排位：－	◆本周 197354套 ◆累计 197354套	Wii
4	星球大战 原力释放 Star Wars: The Force Unleashed	■LucasArts ■2008年9月16日发售 ■动作■上周排位：－	◆本周 165949套 ◆累计 165949套	PS3
5	星球大战 原力释放 Star Wars: The Force Unleashed	■LucasArts ■2008年9月16日发售 ■动作■上周排位：－	◆本周 109541套 ◆累计 109541套	PS2
6	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo ■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：1	◆本周 98569套 ◆累计 2203984套	Wii
7	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	■Nintendo ■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：4	◆本周 50571套 ◆累计 3185832套	Wii
8	星球大战 原力释放 Star Wars: The Force Unleashed	■LucasArts ■2008年9月16日发售 ■动作■上周排位：－	◆本周 45140套 ◆累计 45140套	PSP
9	麦登橄榄球09 Madden NFL 09	■EA ■2008年8月12日发售 ■体育■上周排位：5	◆本周 37422套 ◆累计 1116690套	X360
10	勇者斗恶龙IV Dragon Quest IV	■Square Enix ■2008年9月16日发售 ■角色扮演■上周排位：－	◆本周 32113套 ◆累计 32113套	NDS

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

一个游戏开发了太长的时间也不见得是什么好事情，比如这款《战火兄弟连 地狱之路》，开发时间超过了2年有余，期间还杳无音讯了一段时间，等我们再见到它的时候没想到变成了这种样子。开发商Gearbox出品的游戏不多，当年《光环》PC版的移植工作就是由该公司完成的，结果较差的移植水准遭到了不少玩家的批评。



黄金珍藏 ×1 热血推荐 ×1

超级机器人大战Z



推荐玩家人群

●系列的支持者。●本世纪机器人动画的观众。●追求画面的同类游戏玩家。

黄金珍藏 总分 27

纱迦

系统的体贴程度又有明显的提高，尽管采用的是复杂的小队制系统，也不会让新手觉得太麻烦，自动编队系统极赞！游戏的流程够长，二周目还有新的变化，两名主角之间的流程也有明显不同。战斗动画的精细程度有明显提高，音乐的表现力也令人赞不绝口。就是玩的感觉还是和过去没啥区别。

炎骑士

尽管仍然是在老旧的PS2平台推出，但战斗动画的细腻程度却有了质的提升，单凭这一点就足以令所有系列玩家欢呼了。至于游戏的基本操作系统方面，可以看得出是延续了《第三次机战α》。游戏中的各种操作设定都有相关的说明，玩家甚至还可以自行设置快捷指令，就算是新玩家也能够很快上手。

晴天

战斗画面、读盘时间以及存读档速度都非常让人满意，一些操作上的细节调整（例如自动进行剧情时的速度可调等等）都很方便。系统方面，小队系统再次进化，引入三人阵型以及TRI攻击，使得战斗时有更多战术可以发挥。替代熟练度的SR点提升了不少难度，要多利用市场来强化己方。

■《机战》迷都没有任何理由错过的一作。

■PS2■DVD-ROM■NBGI■スーパーロボット大战Z■策略角色扮演■2008年9月25日■1人■无对应周边

完美机车



推荐玩家人群

●喜欢越野赛车的玩家。●极限运动爱好者。●没有恐高症的玩家。

热血推荐 总分 25

丁丁

这是一款素质扎实、有着顶级画面的极限赛车游戏。丰富到令人咋舌的特技数量，梦幻的表演方式、落差极大的赛道是它的标志。比赛中狂飙突进的速度和空中特技的慢动作不断转换，让玩家的心理节奏也随之变化，不仅有快感也有美感。三种比赛模式可以让不同的玩家挖掘出自己想要的乐趣。

Gouki

100% DIY一台属于自己的机车的设定对我来说有点过于繁琐，不过能够DIY一台完全适合自己的机车在赛道上飞驰，麻烦点也是值得的。游戏最棒的部分就是驾驶机车冲向高坡然后腾空而起，那景色真是美不胜收，强烈的速度感也让人振奋。游戏如果能够增加主视点的话相信会更加刺激。

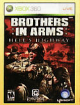
ACE飞行员

这是赛车游戏一个另辟蹊径的成功案例，空中技巧的加入让游戏性大大增加。难能可贵的是，本作在各个方面都做得比较好，特别当你驾驶机车飞越巅峰的时候，那感觉就和超人一样无拘无束。对于一款原创赛车游戏来说，本作的表现趋近于完美，如果非要指出缺憾的话那就是游戏模式再多点就好了。

■无与伦比的滞空感！

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Disney/Black Rock■Pure■竞速■2008年9月22日■1～16人■无对应周边

战火兄弟连 地狱之路



推荐玩家人群

●喜欢研究二战历史的爱好者。●策略游戏迷。●系列的忠实追随者。

总分 22

丁丁

最好不要把它当成射击游戏来玩，它更像是一款即时战术游戏。你得合理的调配手下的步兵小队、机枪小队以及火箭筒小队来压制敌人火力，实现自己的战术意图，换言之，你是指挥官而不是冲锋陷阵的傻大兵。游戏对于市场花园行动的时代细节捕捉的比较细致，但画面和操作感都不太能让人满意。

Gouki

我们已经被多如牛毛的二战游戏弄得厌烦了，而且又是老套的欧洲战场，现在一想到那些陈旧的二战武器就有些反胃。游戏拥有很不错的叙事手法，配音演员的表现也非常出色，但游戏的色调给人一种莫名的“卡通”感，真是败笔。结合了《彩虹六号》的战地系统很成熟，但瞄准系统做过有些太难了。

ACE飞行员

与最初展现的整体效果比较，本作成品出现了大幅缩水的情况。真是漂亮媳妇熬成了黄脸婆……如果本作放在2年前推出，那还会给人惊艳的感觉，不过如今看来游戏在画面方面都过不了关。特别是爆炸效果只能用“脏”来形容。“战术指挥系统”如今看来也没有为游戏增加太多亮点，反而使游戏变得有些拖沓。

■你可以泡杯茶慢慢琢磨如何干掉德国兵。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Ubisoft/Gearbox■Brothers in Arms：Hell's Highway■主视角射击■2008年9月23日■1人■无对应周边

索尼克编年史 黑暗兄弟会



推荐玩家人群

●《索尼克》忠实FANS。●喜爱角色扮演的玩家爱。●喜欢尝鲜的玩家。

总分 21

火云

在标准回合制的角色扮演系统中还能够将系列高速的爽快感保留下来实在难能可贵。游戏动作部分和战斗结合的相当紧凑，移动时还是可以把游戏看作是原来的动作《索尼克》，触控笔的操作也很流畅。战斗部分则是正统的回合制，颇讲究战略性。无论是动作还是RPG玩家都能在游戏中找到乐趣。

丁丁

游戏的美式卡通风格是亮点，色泽清亮，界面设计也清晰合理。战斗部分节奏比起一般的角色扮演游戏快很多，特技部分以及逃跑和追逐的部分还加入了触控操作，充分体现了索尼克特有的速度感。但作为一款角色扮演游戏，故事一点都不能吸引我，任务设计也缺乏创意，越玩越没动力。

纱迦

游戏以漫画方式交待过场，故事也充满了美国味。操作全部以触控笔进行，从移动到战斗皆是如此，初时玩的时候感觉很花时间。战斗中使用和防御必杀技时需要用笔画，久了就会觉得有些无聊。游戏中还有一些无需战斗就能拿经验值的小任务，玩家要多去触发这些支线剧情。总的来说素质平平。

■放弃武斗来文斗。

■NDS■卡片■SEGA■Sonic Chronicles：The Dark Brotherhood■角色扮演■2008年9月30日■1人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分，30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

毁灭世界

推荐玩家人群



●喜欢角色扮演游戏的玩家。●对人设有爱的玩家。

总分 21

■遇敌率的确是高了点。

晴天

利用NDS双屏所表现的战斗中，根据敌人所处位置高低而改变的攻击技能系统很有意思，而利用战斗后获得的AP来强化技能的育成系统也让玩家培养角色的自由度更高。游戏过高的遇敌率加上战斗中缓慢的人物动作，时间一长就会让人感觉有些单调，尤其是被敌人偷袭后，战斗的时间会大大延长。

玛娜

游戏充分运用了双屏，战斗时体型巨大的敌人和会飞的敌人都使用了两个屏幕表现，使临场感大为增加，另外，让玩家装备战斗时的台词并借此来获得各种附加力量的设定也很有新意。全程剧情语音非常华丽，游戏剧情也可以随时跳过，可惜迷宫中的地图降低了游戏难度，遇敌率也稍微高了点。

九兵卫

游戏的战斗部分少有地用到了NDS的双屏来显示战斗画面，这令战斗的场景变得宽阔了许多，效果也更加华丽，简单的操作让人即使是在练级时也会觉得相当爽快。作为一款RPG，本作的剧情做得还算可以，不同人物间的关系通过各种事件表现得非常透彻。另外，语音方面也是游戏的亮点。

■NDS■卡片■SEGA■ワールド・デストラクション■角色扮演■2008年9月25日■1人■无对应周边

寂静岭 归乡

推荐玩家人群



●系列忠实玩家。●对恐怖游戏情有独钟。●胆子够大的玩家。

总分 21

■好的不好，坏的更差。

火云

系列登陆次世代的第一弹似乎出了点问题，号称回归2代风格的本作其实在风格上更接近于PSP版。游戏在各个环节上都有比较明显的缺点，画面中规中矩，几乎感觉不到命中的打击感，就连系列引以为傲的剧情部分，也存在初期铺垫太长的毛病。过于强悍的主角在一定程度上也削弱了本作的恐怖感。

玛娜

可以看出游戏反过来对《寂静岭》的电影作了一些借鉴，还加上了《寂静岭 起源》的一些元素，镜头切换与气氛的营造依然让人满意，可惜剧情在节奏的调控上稍有失调，使其逊色不少。游戏的动作性有所增强，加入了翻滚的动作，战斗时挥砍的频率也更高，和前几作的区别还是比较明显的。

ACE飞行员

这款游戏真的是越看越差，说让系列人气度再度大幅萎缩。可以毫不客气的说，它的画面表现力甚至不及PS2版。当你看到光秃秃的石板和地面，还有众多毫无光线美感可言的场景时，你完全可以认为这个游戏的场景根本就没做完。幸好游戏在气氛营造上还算不错，配乐依然非常出色。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Konami■Silent Hill：Homecoming■动作冒险■2008年9月30日■1人■无对应周边

天灾 危机之日

推荐玩家人群



●喜欢生存题材游戏的玩家。●喜欢另类动作冒险游戏的玩家。

总分 20

■游戏的推出本身就是场灾难。

炎骑士

将生存作为游戏的主题，由此编写的剧本还是有些看点的。过场CG动画的素质也算是不错。只是，这款游戏在开发了近两年之后居然还有明显的赶工痕迹，或者说游戏开发小组的制作实力根本就不够！口口声声说是生存题材动作冒险游戏，但具体的玩法却是大分家，开发者真的应该好好检讨一下了！

纱迦

游戏中包含了Wii几乎所有的体感操作，而且与内容结合得很自然。体力、生命、心跳、呼吸的生理指标看似复杂，其实难度并不大。剧情短而简单，后半段出人意料的展开让人难以接受，不过电影般的表现方式应该能让Wii玩家满意。二周目游戏还会增加道具收集模式，吸引玩家再来一遍。

玛娜

本作就和名字一样，是场不折不扣的天灾，主角在一天内几乎把所有自然灾害都见识过了，火山喷发、海啸、地震、暴风骤雨、火灾……游戏本身也融合了竞速、射击、动作等各类游戏元素，极具杂烩感。流程方面比较厚道，救助幸存者也还有趣，不过几次要求拼命晃手柄逃生的场景实在是太累人了。

■Wii■DVD-ROM■Nintendo■Disaster：Day of crisis■动作冒险■2008年9月25日■1人■无对应周边

噩梦骑士

推荐玩家人群



●喜欢追求另类游戏系统的玩家。●对STING公司推出的游戏有爱的玩家。

总分 20

■先苦后甜的典型代表。

晴天

实际战斗中我方角色的初始位置都是固定的，需要计算好每种武器的攻击距离，以及敌人的行动规律才能给予敌人有效的伤害，从而达成过关的条件。另外在战斗中受到敌人攻击时可以使用触控笔操作角色来进行躲避，有点动作游戏的味道，是一款只有熟悉操作才能享受到战斗乐趣的游戏。

玛娜

本作的风格和《约束之地》、《公主联盟》非常相似，玩过这两作的话应该比较容易上手。游戏很有特色，但教学部分是一个分歧：由于战斗系统比较复杂，开始战斗前必须先在游戏中附加的教学演示中学习，而不是在玩的过程中循序渐进习得，这种设定对于缺乏耐心的玩家来说可以说是一道门槛。

九兵卫

虽然本作是一款策略游戏，但在操作上却有点动作游戏的味道。属性切换的设定让战斗部分充满了很多可变因素，大大提高了战略性。越是玩到后面，我们就越能体会到游戏中系统的深邃与精妙之处，很容易就不自觉地陷入其中。此外，本作通关后的要素也同样丰富，感兴趣玩家千万不要错过。

■NDS■卡片■STING■ナイツ・イン・ザ・ナイトマア■策略角色扮演■2008年9月25日■1人■无对应周边

乐高蝙蝠侠

推荐玩家人群



●喜欢轻松减压游戏的玩家。●蝙蝠侠粉丝。●喜欢收集的玩家。

总分 19

■抛弃沉重，享受Q版蝙蝠侠的故事。

丁丁

游戏可爱、逗趣，动作难度不高，谜题挺有意思，但同样难度不高。游戏的收集要素、隐藏角色异常丰富，几乎《蝙蝠侠》中所有的知名角色都有登场。就算你真的被最近的电影版煽动起了兴趣，也可以等一等已经公布的《蝙蝠侠：阿克汉姆庇护所》。当然家里有小朋友的可以考虑买来玩玩。

Gouki

用乐高积木拼成的漫画英雄角色制作游戏已经成为一种趋势，我们也曾经为其拍手叫好，但过于密集的同类游戏推出频率就必然导致游戏质量的下降，让本作的水准更像是前几部失败的《蝙蝠侠》电影的游戏改编作品，除了还算有趣的双人合作模式之外，游戏不会给你更多乐趣，驾驶部分更是一个噩梦。

ACE飞行员

游戏的预告片剪辑得非常有趣，不过当你来到游戏中却没有那么多有趣。毕竟这是一款靠出卖噱头来讨好玩家的游戏，所以它在玩法上与之前推出的“《乐高》系列”游戏没有什么突破，自然会给人审美疲劳。比起游戏的操作感，游戏的过场动画的表现力更强一些。除非你对乐高玩具有爱，否则可以只看不玩。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Warner Bros. Interactive/Traveller's Tales■LEGO Batman：The Videogame■动作■2008年9月23日■1人■无对应周边



2008东京游戏展虽然依旧没有任天堂出席，但这却是一届由任天堂势力一统天下的展会。在CESA公布的初期名单中，NDS游戏数量几乎达到了所有其他主机(不包括PC与手机)的总合，这反映了当前日本游戏市场的格局。任天堂有意减少在NDS上的第一方游戏，使得NDS在日本成为了第三方的天堂，在2008年里步入盛世，虽然销量比2007年大幅降低，但游戏种类却大大增加，对于喜欢传统游戏类型的日系玩家来说，NDS的诱惑力不断提高。今年NDS在TGS中的声威将可以媲美往年的PS2。

在任天堂走向巅峰的同时，索尼与微软之间的竞争也更加白热化，微软在《最终幻想XIII》的欧美跨平台后攻入了索尼最后的防线，虽然这一代主机还有漫长的寿命，但市场地位的竞争目前已经进入到最紧要的关头，PS3是在沉默中爆发，还是在沉默中灭亡，TGS也许能够告诉我们答案！

文 星夜　美编 NINA

来吧！现在是游戏时间

2008东京游戏展前瞻

SCE 暴风雨前的宁静

已确认参展游戏名单

游戏名	对应平台	展出形态	发售日
白骑士物语	PS3	试玩	2008年12月25日
海豹突击队 对峙	PS3	试玩	2008年10月30日
机车风暴 太平洋裂谷	PS3	试玩	2008年11月20日
小小大星球	PS3	试玩	2008年10月21日
抵抗2	PS3	试玩	2008年11月13日
啪嗒嘭2	PSP	试玩	2008年11月27日
死神BLEACH 灵魂嘉年华	PSP	试玩	2008年10月23日
随身玩伴 携带版	PSP	试玩	2008年10月16日
勇者别嚣张or2	PSP	试玩	2008年10月16日
乐克乐克2	PSP	试玩	未定

SCE此次参展的PS3和PSP游戏共计40款以上，都将以试玩的形式出展，除了目前已经公布的名单外，届时还将有14款未公布新作亮相。SCE展台规模从来都是在TGS中数一数二，今年也不会例外，但在PS3的展出游戏名单中，除了《白骑士物语》这个老面孔外，其他对日本市场的影响力都非常有限。本届展会将会是《小小大星球》发售前的最后一次全力造势，现场应该会有围绕它的各种宣传活动。SCE已经多时未发力，这次的14款未公布游戏中应该会有几款对于日本玩家来说真正具有诱惑力的PS3大作，PS3已经有大半年的时间在日本的周销量不足1万台，最近一段时间更是一直被X360踩在脚底，可以说是已经到了生死存亡的紧要关头，如果再慢腾腾地宣传所谓的“十年周期”理论而不做出实际行动，后果将不堪设想。实际上自从PS3发售以来，SCE第一方在日本还没有一款能够拿得出手的游戏，现在也是时候给人们打一剂强心针了。最近一直有传闻说，ICO团队将会在TGS中公布《ICO3》，甚至还有一个可信度无法确认的预告网站出现。该团队已经有3年未有新作，怎么也得给玩家一个交待。

在8～9月份期间原本一直有传闻称SCE将会举办一个会议公布PS3相关的重大新闻，但至今未有举动，而且平井一夫也不会在今年TGS发表基调演讲，让人难以预测其下一步举措。去年进入9月份之后SCE的宣传攻势早已铺天盖地的展开，但今年似乎特别宁静，这是暴风雨来临前的景象吗？



▲网上出现的《ICO3》神秘预告网站。


▲PS3年内的已知游戏阵容中，也只有《白骑士物语》在日本具备一定的号召力。


■乐克乐克2



◀《小小大星球》也是PS3在日本的重头戏，不过此类游戏要想在日本打开市场实在困难。



■啪嗒嘭2

Microsoft 酝酿新阴谋



▲FromSoftware开发的《忍者之刃》与《忍者龙剑传》颇为相似。

往年微软在TGS召开的数日之前就迫不及待地召开展前发布会，今年则显得低调许多，参展游戏名单也迟迟不愿发布。在微软投资为X360打造的日式游戏中，坂口博信领衔制作的《Cry-On》3年前就已经公开，是一款融合了《最终幻想》与《龙背上的骑兵》两大系列制作班底的作品，从时间上推算，如果该作没有难产，今年TGS应该会有详情公布。由微软大量注资援助开发的《忍者之刃》是目前FromSoftware与微软联合力推的游戏，在本届TGS中已经确定会有大规模宣传活动。另外，《蓝龙》不知不觉已经发售了快两年时间，今年公开续作，等到明年底发售也是合情合理的安排。目前微软在日本的RPG攻势已经初见成效，配合主机降价，使其销量稳定保持在将近于PS3两倍的水准，甚至出现供货紧张。看来本届TGS中微软还将大打RPG牌。

最受人关注的是微软副总裁John Schappert在本届TGS中的基调演讲，这几年TGS的基调演讲都不乏猛料，Schappert的演讲想必也不会甘于平淡。目前正是X360在日本扭转乾坤的关键时机，微软也已经发出了"干掉索尼"的宣言，看来对于自己手中握有的王牌非常自信，Schappert是否已经与同日发表基调演讲的和田洋一排演了又一出足以震惊业界的舞台剧？谜底将在10月9日揭晓！



■战争机器2



◀以"泪"为主题的X360动作RPG《Cry-On》。

预计展出游戏

游戏名	发售日
战争机器2	2008年11月7日
班卓熊大冒险3	2008年11月11日
神鬼寓言II	2008年10月21日
光环战争	2009年
极限竞速3	2009年
忍者之刃	2009年初

Capcom TGS2008头号关注展台



■生化危机5

已确认参展游戏名单

游戏名	对应平台	展出形态	发售日
生化危机5	PS3/X360	试玩	2009年3月12日
怪物猎人3 tri	Wii	试玩	未定
街头霸王IV	PS3/X360	试玩	2009年春
逆转检察官	NDS	试玩	2009年春
丧尸围城 丧尸的祭品	Wii	试玩	2008年冬
战国BASARA 战斗英雄	PSP	试玩	2009年春
生化尖兵	PS3/X360	试玩	本财年内
龙之子VS.Capcom 乱世英雄	Wii	试玩	2008年12月11日
Fate/无限代码	PS2	试玩	2008年12月18日
流星洛克人3	NDS	试玩	2008年11月13日

Capcom这几年一直是TGS的大热门展台，今年其人气更将达到鼎盛之势。《生化危机5》、《怪物猎人3 tri》和《街头霸王IV》家用机版这三大巨作首次在日本以试玩形式联袂登台，届时Capcom展台的拥挤程度简直难以想像。另外由于Capcom这两年业绩出色，这次在TGS上也是花了血本，几乎所有大作展台都提供了丰厚的试玩赠品。就算不排队试玩，也可以获得一张收录Capcom大量最新游戏影像的特殊DVD一张，另有一本为纪念Capcom成立25周年而特别制作的纪念杂志"Capcom Magazine TGS2008特别号"，其中内容包括Capcom创立25周年的历史，以及11款新作资料。

《生化危机5》据称在本届TGS中将会首次公布游戏系统上的重大改革，这很可能是对之前已公布形态的一次大胆改动，虽然我们已经了解了该作的大量深入细节，但届时预计还会有不少令人意外的新内容。而且作为该作首次在开放展会中以试玩形式出现，它对于玩家的诱惑有多大无需赘言，其试玩区的人气理应是在本届TGS中数一数二。此外在公众开放日的两天内，Capcom展台也会举办本作的舞台活动，届时不仅有工作人员进行操作示范，而且将会全球首次公布本作的最新情报。CG电影版《生化危机 退化》将会在该舞台活动中播放最新影像。

不久前首次公开详细情报的《怪物猎人3 tri》将会在本届TGS中吸引大批猎人众涌到Capcom展台，作为该作试玩版的首次亮相，届时排队时间恐怕至少要有3个小时，而且试玩者还能获得一个特制单肩包，往年《怪物猎人》商品在销售区都能引发排队长龙，如此厚道的赠品想必在场的任何一个《MH》迷都想带一个回家吧！

《街头霸王IV》家用机版的试玩也非常值得关注，而且赠品也很丰厚，包括春丽、隆等的扣针章和一顶特制的帽子。Capcom也将于现场举办本作的全国大赛的预选赛。

Capcom展台赠品一览



Square Enix 惊喜制造者

已确认参展游戏名单

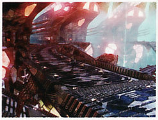
游戏名	对应平台	展出形态	发售日
女神侧身像 负罪者	NDS	试玩/影像	2008年10月30日
西德与陆行鸟的不可思议之迷宫 忘记时间的迷宫DS+	NDS	试玩/影像	2008年10月30日
最后的神迹	X360	试玩/影像	2008年11月20日
超时空之钥	NDS	影像	2008年11月27日
陆行鸟与魔法之绘本 魔女与少女与5勇者	NDS	试玩/影像	2008年12月11日
异说 最终幻想	PSP	试玩/影像	2008年12月18日
勇者斗恶龙IX	NDS	影像	2009年春
王国之心 358/2天	NDS	试玩/影像	2008年冬发售
星之海洋4 最后的希望	X360	试玩/影像	2009年春发售
王国之心 梦中诞生	PSP	试玩/影像	2009年发售
最终幻想XIII	PS3	影像	2009年发售
最终幻想Versus XIII	PS3	影像	未定
寄生前夜 第三次生日	PSP	影像	未定

Square Enix虽然是日本第三方的老大哥，但这几年的试玩展出一直都是以复刻、移植和二线游戏为主，那些真正令人关心的大作从来都只在小影院中播放，因此SE展台的人气不算太高，多数人都是在小影院外排队。今年SE的展出重心依然是围绕超大作影像，《最终幻想XIII》、《勇者斗恶龙IX》这些万年延期的超大作依然只有影像，不过试玩游戏的阵容比往年充实了许多。PSP和NDS的两款《王国之心》以及PSP的《异说 最终幻想》届时想必是人气最高的试玩区，其中年底发售的《异说 最终幻想》将成为SE发售前全力造势的重点宣传对象。

不过在SE展台最值得关注的还是《星之海洋4 最后的希望》和《最后的神迹》这两款首次提供试玩的次世代大作，由于两款游戏提供的都只是X360版的试玩，因此对其人气会有一定影响，不过这也会使得今年X360得以扬眉吐气。《星之海洋4 最后的希望》据说是一款质量与《最终幻想XIII》相当的超大作，也许将会让人们看到次世代RPG大作的真正面貌。

自从在E3展中宣布《最终幻想XIII》欧美跨平台之后，SE的行踪就成为人们关注的焦点。不断有传闻说该作日版可能也会跨平台，而且SE社长和田洋一将会与微软高层在TGS基调演讲中共同登台，很难不令人产生遐想。不过《最终幻想XIII》制作团队已经发誓日版将只有PS3版，看起来应该不至于这么快就食言。对于关注SE的玩家来说，更为现实的惊喜是《王国之心III》的公布，本作在TGS上公开的可能性极高，之前还有传闻说它将会是一款PS3游戏。不过就算公开大概也就是一段影像，而且估计要像SE当前的多数大作一样再放几年的影像才肯上市。


■最后的神迹


▲星之海洋4 最后的希望


■寄生前夜 第三次生日



▲王国之心 梦中诞生

Koei 迷茫无奈

已确认参展游戏名单

游戏名	对应平台	展出形态	发售日
真·三国无双 联合突袭	PSP	试玩	2008年冬
令旗所向	NDS	试玩	2008年10月23日
怪物赛车手	NDS	试玩	2008年冬
无双大蛇 魔王再临	PSP	试玩	2008年11月27日

在Koei已公布的展出新作名单中，竟然没有次世代游戏，而且除了《真·三国无双5 特别版》等已经发售的游戏外，甚至连一款家用机游戏都没有，这足以表明Koei对当前家用机市场的彷徨。本届TGS Koei展台以两款PSP的《无双》为主，可见目前PSP成为了Koei的救命草。刚公布不久的PSP版《龙士传说 无限 加强版》虽然没有在参展名单中出现，不过到时应该也不会缺席。Koei对《真·三国无双 联合突袭》抱以厚望，在其中加入了类似于《怪物猎人》的诸多成功要素，希望能让《无双》这个早已显露颓势的系列在PSP上重新焕发风采。

每年的春季商战对Koei来说至关重要，但目前为止Koei都没有公布其在2009年春季的大作部署，TGS期间应该会有所行动，除了目前已经公开的屈指可数的几款游戏外，应该还留了一手。


■无双大蛇 魔王再临


■真·三国无双 联合突袭



■令旗所向

Tecmo Team Ninja全力出击

预计展出游戏

游戏名	对应平台	发售日
思乡之风	NDS	2008年11月6日
阿戈斯战士	Wii	2008年第四季度
死或生4	未知	未知
Project Progressive	X360	未知

今年7月1日，《死或生Online》的制作人长谷川仁当上了Team Ninja的部长，在9月初的一个新闻发布会中，他表示目前Team Ninja正在开发3款动作游戏新作，之后在记者采访中，他表示这3款游戏将会在TGS首次公开，并且这3款游戏都将是"面向国际市场"，想必其中免不了会有一款《死或生》新作，毕竟该系列已经有很长一段时间没有新作公开。此外，《忍者龙剑传》也许会有外传型作品公布。由于亲微软的板垣伴信已经离开，Tecmo有可能会与索尼拉近关系，《死或生》与《忍者龙剑传》的新作跨平台化的可能性都很高。另外，在合并风波过后，Tecmo与Koei的合并细节目前正在顺利探讨中，如果能够借助TGS的机会公布一些合作计划相信可以获得不错的宣传效果，Team Ninja与ω-Force的携手只是时间问题。



NBGI 走出迷局

预计展出游戏

游戏名	对应平台	发售日
铁拳6	PS3	未定
火影忍者 终极忍者风暴	PS3	2008年11月4日
高达无双2	PS3/X360/PS2	2008年12月4日
机动战士高达 高达VS.高达	PSP	2008年11月20日
龙珠Z 无尽世界	PS2	2008年12月4日
心灵传说	NDS	2008年12月11日
脆弱 再见月之废墟	Wii	今冬
世界传说 光明神话2	PSP	今冬
偶像大师SP	PSP	今冬
RPG新作	PS3	未定
射击新作	PS3	未定
体育新作	PS3	未定
传说之剑	Wii	未定

由于PS3不争气，公开了多年的《铁拳6》至今未能在PS3上推出，甚至PS3版的详情也从未公开，更不用说试玩版了。如今街机版的《铁拳6 血统叛乱》都已经公开，家用机版再不公布也实在是太说不过去了。《灵魂能力IV》发售后依靠双机种优势出货量迅速突破200万，因此《铁拳6》改为跨平台的可能性很高，不管是不是跨平台，《灵魂能力IV》证明《铁拳6》登陆家用机的时机已经成熟，按照以往的惯例，《铁拳6》家用机版选择于2009年3月发售的可能性还是存在的。


心灵传说


偶像大师SP


铁拳6 血统叛乱（街机版）


高达无双2

NBGI明确表示目前有一款PS3的RPG新作正在开发中，据传为《传说》新作，NBGI也许会在重点宣传《心灵传说》的最后顺带公开这款游戏的简短影像。另外在NBGI官网的PS3新作名单中还有一款射击游戏和一款体育游戏，这是否意味着NBGI在长期疏远PS3之后，终于开始正正经经地为PS3效力了呢？目前NBGI的2009春季商战阵容还很不明朗，相信在TGS上至少会公布春季商战的几款重头作。

Sega Sammy 群雄集结

已确认参展游戏名单

游戏名	对应平台	展出形态	发售日
索尼克 释放	PS3/X360/Wii	试玩	2008年12月18日
如龙3	PS3	影像	2009年春
猎天使魔女	PS3/X360	影像	2009年
428	Wii	影像	2008年12月4日
桑巴迪亚明哥	Wii	试玩	2008年12月11日
死神BLEACH 对决十刃	Wii	影像	2008年12月18日
凉宫春日的并列	Wii	影像	2009年春
石榴石纪事 红辉的魔石	PSP	影像	2008年10月23日
初音未来 Project DIVA	PSP	影像	2009年
卡片召唤师DS	NDS	试玩	2008年10月16日
不可思议的迷宫 风来的西林DS2	NDS	试玩	2008年11月13日
创造球会DS 触控与管理	NDS	影像	2008年11月27日
Blazer Drive	NDS	试玩	2008年12月4日
梦幻之星ZERO	NDS	试玩	2008年12月25日
七龙战记	NDS	试玩	2009年春
光明力量 羽翼	NDS	试玩	2009年春
无限航路	NDS	试玩	2009年春
凉宫春日的直列	NDS	影像	2009年春

今年Sega Sammy的展台规模将与去年相同，主展台位于4号厅，在8号厅的儿童展台也有出展。世嘉的一些合作伙伴也将借用世嘉的展台出展，包括迪士尼、Codemasters、Arc System Works、THQ、Sting等公司，多家海外知名公司围着世嘉转，可见其对于欧美厂商来说是借力打入日本市场的很好选择，表明了世嘉的国际地位。在世嘉的合作伙伴中，最值得关注的还是三上真司、神谷英树等合伙成立的白金工作室，《无限航路》与《猎天使魔女》都是此次世嘉展出的重点游戏，世嘉表示届时将举办特别舞台活动，不仅放映已公布游戏的特别影像，而且也将会公布新作。由于之前在公开《猎天使魔女》等作时，世嘉与白金工作室已经透露三上真司担任制作人的一款神秘新作正在开发中，在这个特别舞台活动中或许可以一睹其芳容。

《如龙3》仅以影像方式出展令人失望，不过依然是世嘉的头号重点参展游戏，也是聚集展台人气的关键。制作人名越稔洋将会出席现场脱口秀，本作配音阵容强大，想必在脱口秀中少不了星光灿烂，"《如龙》系列"最新主题曲也将公开。现场也为观众准备了精美护腕和贴纸。在世嘉展台的游戏试玩区将完全是任天堂的天下，几乎全部都是Wii和NDS的游戏，PS3/X360游戏只有一款《索尼克 释放》。看来由于在PS3上的巨额投资铩羽而归，世嘉的资源大量转移到了Wii和NDS上，不过由于《梦幻之星携带版》的意外蹿红，世嘉目前应该也已在PSP上积极筹划，不过相应游戏项目至少要明年才会公开。

Sega Sammy展台赠品一览



《无限航路》影像特辑DVD



《428》体验版

OFFICIAL SUPPORTER



《如龙3》贴纸


《风来的西林DS2》特制铃铛



《如龙3》护腕


《七龙战记》贴纸


《梦幻之星ZERO》充气模型

Konami 量精质优

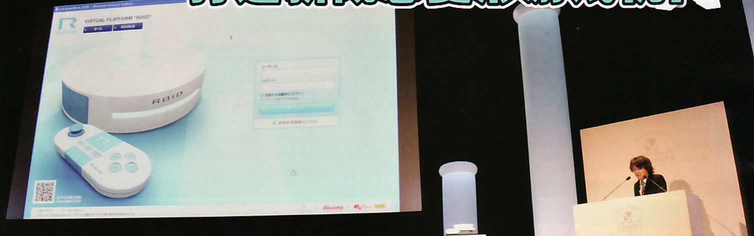
前三年Konami展台的人气都是依靠《潜龙谍影4》来支撑，今年《潜龙谍影4》仍然会参展，并且也将举办舞台活动，只要有小岛秀夫登台，就不愁缺乏人气。此外Konami还将举办《潜龙谍影Online》的世界锦标赛决赛，并介绍本作的第二张资料片。从目前公开的情况来看，Konami的参展游戏数量不多，但量精质优，新作方面以《胜利十一人2009》、《幻想水浒传 黄道十二宫》和两个《恶魔城》为主力，首次公开亮相的《幻想水浒传 黄道十二宫》是重点宣传主力，届时会有盛大的舞台活动。

已确认参展游戏名单

游戏名	对应平台	展出形态	发售日
恶魔城 审判	Wii	试玩/影像	2008年11月18日
胜利十一人2009	PS3/X360	试玩/影像	2008年11月27日
幻想水浒传 黄道十二宫	NDS	试玩/影像	未定
能源小精灵 凯和零的冒险	NDS	试玩/影像	2008年12月11日
恶魔城 被夺走的封印	NDS	试玩/影像	2008年10月23日
尖顶帽与魔法的365天	NDS	试玩/影像	2008年11月13日

敬请期待下期本刊最全面的TGS现场报道！

Level-5 十周年社庆，打造新概念变形游戏机！



1998 年 10 月，游戏制作人日野晃博在索尼的资助下，于日本九州福冈市创办了 Level-5。十年后，这家曾经以卡通渲染技术著称的 RPG 名门已经成为日本游戏业界的超级巨星，堪称日本南端最著名的游戏公司。为了庆祝公司成立十周年，Level-5 于 9 月 26 日在东京国际论坛召开了“Level-5 Vision 2008”，同时公布了 7 个新项目，展望了 Level-5 未来新阶段的发展。而在现场中最令人惊讶的，是一部“可变形新主机”的公开！

文 星夜 美编 木仙

全面跨媒体发展

在游戏业中建立了自己的地位之后，下一阶段 Level-5 的目标是通过跨媒体在更大的舞台上大展拳脚。Level-5 目前以自己的力量重点培养的两个新品牌都在顺利跨平台，《闪电十一人》的漫画版已经从今年 5 月 15 日开始连载，电视动画版从 10 月 5 日开始播出。新作《闪电十一人 BREAK》确定将会在 Wii 上推出，详情将于近期公布。

Level-5 不仅通过与其他公司合作的方式推出其游戏作品的跨媒体内容，而且自身也将进入其他行业。首先是与 UPFRONT WORKS 公司合资成立唱片公司“Frame”，这家公司目前正在全力打造一个三人偶像组合“twe'lv”，《闪电十一人》的游戏和动画版主题曲都由他们演唱，这些主题曲的专辑CD将于10月29日发售，定价为1050日元，《闪电十一人》的 OST 也将同日推出。

销量已经超过 175 万套的“《莱顿教授》系列”将会推出手机游戏，其剧场版动画也已经决定制作，这是与之前公布的真人版《莱顿教授》电影不同的作品。



▲ Level-5 成立的唱片公司 Frame 目前全力打造的三人偶像组合“twe'lv”。

变形游戏机 ROID 公开！



■ ROID 虚拟平台的网站页面。

在日野晃博演讲的中途，幻灯片中突然出现一部新主机，把在场的记者们吓了一跳。日野晃博开玩笑地说：“为了给游戏界增添恐慌，下面来介绍我们的全新挑战，这就是我们自己的新主机 ROID！”

这款 ROID 游戏机的造型显然是参考了索尼的 TP-1 系列 VAIO 笔记本，它的奇妙之处在于可以像变形金刚一样变形为机器人形状。当记者们摸着脑袋大惑不解之时，日野晃博顽皮地说这是给大家开的一个小小玩笑，ROID 主机确实存在，但并不是一个硬件实体，而是 Level-5 打造的一个全新网络游戏服务平台。它相当于一个游戏门户网站，其中将会提供各种游戏供用户下载游玩，这个门户网站同时面向 PC 与手机，FOMA 901i 系列和 701i 系列手机都可以访问。该网站将于 10 月 28 日开始试运营，预计 2009 年 4 月正式投入服务。

ROID 变形金刚游戏机是 Level-5 游戏门户站的吉祥物，它的形象将会在该网站中出现，会场播放了将假想的游戏软件放到 ROID 主机中运行的超酷宣传影像。ROID 不仅会提供 PC 和手机的游戏直接通过该网站启动，同时也会作为 Level-5 的网络商城，该公司的游戏可以通过该网站浏览详情和订购，其中也会包含一些游戏的独家新内容，比如《莱顿教授》的新章节供玩家下载。日野晃博表示欢迎其他游戏公司加盟 ROID 网络平台，希望 ROID 能够成为小型开发团队们发行创意作品的渠道。目前 Level-5 已经与 NTT DoCoMo 和 Enterbrain 合作，在该网站中可以直接订阅《FAMI 通》杂志。



■虽然只是一个虚拟游戏平台，现场还是展出了 ROID 的模型，制作得非常精致，如果量产的话相信也有不少人会买一个当模型收藏吧？



TGS 展出计划 去年 Level-5 在东京游戏展中是人气最高的展台之一，今年 Level-5 在 TGS 上的参展规模将会更大。届时将会像 Square Enix 一样设置一个巨大的剧场，里面使用一个 330 英寸的超大屏幕播放 Level-5 众多新作影像，此外现场向观众派发的“LEVEL5 特典秘密光碟”中也将会收录丰富的新作影像。

闪电十一人2 危险的侵略者

闪电十一人2 危险的侵略者	Level-5	角色扮演
NDS イナズマイレブン2 脅威の侵略者		日版
预定2009年	1～2人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

没想到《闪电十一人》刚发售没多久，LEVEL–5 就迫不及待地公布了续作的消息，看来前作的销售量让厂商颇为满意。从目前公布的消息来看，游戏的开发度已经相当高，游戏将从雷门中学获得全国大赛优胜之后的故事讲起，雷门中学遭受到了不可思议力量的袭击，神秘集团的出现让故事向更加戏剧化的方向发展，这伙外来的侵略者是何方神圣，究竟圆堂守竟能否战胜强大的敌人，还请玩家耐心等待。

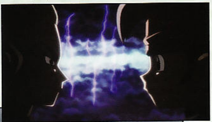


前作概述

前作的故事是从雷门中学的弱小足球队与全国第一强队帝国学院交战开始的。游戏通过描述雷门中学的队长圆堂守与同伴们一起通过刻苦的训练和比赛积累经验，最终在全国大赛中获得了优胜的故事。游戏是将收集、培养等要素融入了以足球为题材的角色扮演游戏，而且毫无突兀感，流畅的节奏以及热血的动画演出让玩家感动不已。

关键词1 新敌人

在规模最大的中学足球比赛“足球新天地”中取得胜利的雷门中学足球队，返回雷门中学看到的却是已经变成一片废墟的校园。在球队的成员还在惊愕之时，自称“星之使徒”的神秘集团出现在了他们的面前，并留下了“只要不将我们打败，足球就别想存在于这个世界上”的狂言。雷门中学足球队的新的战斗，就此拉开序幕。



▶神秘集团自称是“星之使徒・异形学院”，从外观上看，他们的成员似乎不属于这个星球。



◀带着胜利的喜悦回到学校的众人们，却看到了意想不到的惨状。

关键词2 新同伴

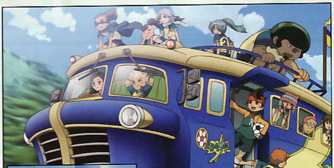
从公布的人物图中我们可以看出，游戏中至少将出现两位新同伴，而且他们在剧情中占据着重要的位置。传说中的攻击手吹雪士郎是能够使用最强必杀射门中的另一位射手，他在北海道时在被人们称为“白狼”的足球队中非常活跃。打探到这个情报的圆堂为了借助他的力量打败星之使徒而决定前往北海道请他出山。





在本作中玩家还将迎来新的女教师，她将担任雷门中学足球部的新监督，而且还会与圆堂等人一同在全国展开旅行。看来游戏中玩家们的饮食起居都是由温柔的吉良瞳子照顾了。

关键词3 全国旅行





为了追上袭击雷门中学，自称星之使徒的那些家伙们，圆堂一行人决定使用“闪电商专车”（イナズマキャラバン）来追寻他们。搭乘着闪电商专车一边在全国旅行，一边收集同伴来挑战异形学院吧！

▲本作的舞台扩大到了日本全国，最北可以到达北海道，最南则可以到达冲绳，玩家可以在版图上的城市中寻找同伴。

关键词4 新必杀



前作中的球员和必杀技种类就已经算是相当丰富了，多达 1000 人以上的登场角色，在本作中将会变得更加丰富。除了增加新的角色和必杀技之外，故事规模也增加了许多，同时还有许多富有个性的角色登场，与前作相比游戏在各方面都做出了进化。

莱顿教授与最后的时间旅行

NDS 文字冒险 ■レイトン教授と最后の时间旅行 ■日版 ■Level-5 ■预定 2008 年 11 月 27 日发售



最大最后的谜题跨越时光而来

1.穿越时光的来信

某一天，莱顿教授收到了一封信，那是一封请求莱顿教授给予帮助的信，不过这封信有些不可思议，它寄出的时间是 10 年后，而寄信人居然是来自未来的路克！收到信的莱顿教授和路克虽然有些半信半疑，不过，莱顿教授却有了一些奇妙的预感，这封信的内容应该和一星期前发生的事情有关。



▶未来路克寄来的信拉开了本作的序幕。

2.一周前的意外



在一周前所举办的时光机器完成纪念仪式中，包括首相在内的众多知名人士都受到了邀请，其中也有莱顿教授和路克。在仪式中，首相作为第一个体验者坐上了时光机，但是，在按下开关后，时光机突然失控并爆炸！当众人发现的时候，首相在会场中失踪了。

▲时光机器的完成纪念仪式，这是博士经历数年刻苦研究的成果。

3.大时钟隐藏的机关



▶向居民打听之后，莱顿教授决定帮助夫妇修理这里的大时钟。



■大时钟的启动带来了意想不到的变化。

首相在时光机器爆炸的同时失去了踪影，加上从 10 年后寄来的信件，同样和时间有关的两起事件之间究竟会有什么样的关系呢？为了掌握弄清事实的真相，莱顿教授与少年路克来到了镇上的钟表店，并在那里遇到了一对老夫妇。这对夫妇好像知道莱顿教授的来历，他们拜托莱顿教授修好店里的大时钟。当教授将时钟修好后时，大时钟突然伴随着剧烈的震动启动了……

4.在未来的伦敦……

当震动终于停止后，莱顿和路克为了确认周围的情况来到了钟表店外面，不过，这时他们却发现，自己看到的景象和之前看到的已经完全不同了！难道这里就是未来的伦敦吗？接下来，在未来的伦敦等待着他们的惊人谜题究竟是什么呢……？



▶未来的伦敦。

完全原创的谜题！

穿插在游戏中的各种益智问题是本系列的特色，而本作中出现的各种问题都是为了本作特别制作的原创谜题，这次的谜题监修仍然是负责系列各作所有谜题的多湖辉先生。



◀本作的谜题仍然让人期待。



青年路克 声 小栗旬

从未来寄信给雷顿教授，自称是路克的青年，他好像需要莱顿教授的帮助。

谜题莉奴 声 小仓优子

谜题管理者，谜题婆婆的孙女，在本作中代替谜题婆婆出场，虽然乍看之下很温和，不过性格其实出乎意料的严格。

莎玛丽

在钟表店遇到的好心婆婆，脸上经常挂着笑容，而且待人相当亲切。

纸箱战机 小机器人的大战争

PSP 角色扮演 ■ダンボール战机 ■日版 ■Level-5 ■预定 2009 年内



青岛和哉

虽然表面上看起来坏坏的，但是却能提供很多有用建议的大哥哥。

山野蛮

每天都会去逛模型店的少年，尤其对机械和塑料模型非常狂热。

川村亚美

和山野同班的优等生，对 LBX 颇有研究。

组装出自己的机器人与好友一较高下估计是很多玩家儿时的一个梦想，而现在只要你拿起 PSP，就能轻松体验到这种久违的感动，在充满未来感的世界中与各路高手进行“一对一”的激烈对决。想知道这些小机器人中蕴含着什么秘密吗？还不赶快往下看。

什么是LBX



在游戏的世界中，玩家组装出的机器人都被称为“LBX”（Little Battle eXperience 的简称）。由于过去它们的力量过于强大而被停止制造，直到强化纸箱所形成的战场出现后才开始重新对外销售。

组装自己的LBX

LBX 可以在游戏中的模型店买到，除了身体部分外，其他部位的零件都可以根据玩家的喜好来进行搭配，因此在兼顾外型的同时，发挥出机器人最大的战斗性能也是非常重要的。不仅如此，每个机器人所能使用的武器也是没有限制的，因此在实际战斗中所能运用的战术也是多种多样。



▲组装完成后玩家可以查看机器人的状态，如果不满意的话，还可以在细节上进行调整。

▲作为机器人的动力核心，使用什么类型的马达也非常考究。

热血满点的战斗

玩家之间的战斗是在被称为“纸箱战场”的地点进行，从设定图中也能看到这些场景远比我们想像的要大得多，各种各样的地形也会对战斗的结果产生影响。如果在对战中获得胜利的话，对手的零件应该会作为战利品归玩家所有，这也是强化机器人最有效的方法。



▲对战开始前还有角色和机器人的特写，不知道玩家的机器人会不会先在造型上压倒对手呢？

斯隆与马克希尔的神秘故事

业界首款"水平推理"游戏即将出现



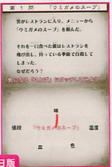
■我们的案件由一口汤开始。

"一个男的进入了餐厅，他点了一碗海龟汤。但他仅仅喝了一口就飞快地跑出餐馆，然后拿起手枪自杀，为什么呢？"面对这个貌似简单却又不可思议的问题，玩家只要回答"是"、"不是"或者"没有关系"即可导出问题的答案，像这种简短明了的推理故事便是Level-5全新的推理游戏《斯隆与马克希尔的神秘故事》，在这款Level-5新作的推理游戏里，制作组为了与别的推理游戏进行区分，还特别导入了一种全新的推理系统－"水平推理思考"，这种新的对话型推理系统可以让玩家在短时间内从案件里得到答案。



▶鲜明简短的案件是这个游戏的亮点。

游戏的剧本基于欧美的畅销小说"《波路．斯隆的海龟汤》系列"构建而成，为了忠于原作，游戏里出现过的文章都是从这一系列里严格挑选出来的，再加上游戏独有的水平思考推论系统，玩家在游玩过程中只需针对问题回答固定的几个选项，即可完成整个推理过程。除此之外玩家还能对文章里的细节部分进行调查，比如刚才提到的海龟汤，玩家如果觉得可疑的话可以从它的"味道"、"温度"和"价值"加以判断，这些辅助调查都可以把案件的推理梳理得更加完整。相信这个系统届时将会给玩家在推理的过程中带来不少的帮助。该游戏定于明年发售，希望该新作可以给推理游戏界吹来一股新鲜的风。



◀如果有疑问可以随时调查文章里可疑的单词。

NDS	■スローンとマクヘールの謎の物	■日版
文字冒险	■LEVEL-5	■预定与2009年发售

多湖辉的头脑体操

全新的头脑风暴即将爆发



◀跟随多湖辉导游来一场解谜旅游吧。

NDS	■多湖辉の头の体操	■日版
文字冒险	■Level-5	■预定于2009年春季发售

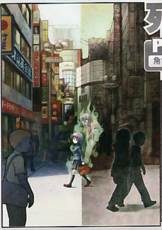
NDS向来是不缺头脑锻炼软件的，从最开始的"成人头脑锻炼"到现在遍地开花的"脑白金"，从各种各样的头脑锻炼方式形式到各方各面的知识锻炼，过多的脑锻炼游戏已经在NDS游戏市场开始泛滥，但过百万的销量仍然吸引着不少商家为这个平台继续开发类似的软件。这次Level-5同样是为了进军此行业而准备了由四个游戏标题构成的脑锻炼系列。而第一个公布的标题就是我们这次介绍的《多湖辉的头脑体操》。

提到"多湖辉的头脑体操"这个名字，可能在国内还不是被太多人所熟悉，不过在日本国内这个系列书籍可是销量超过1200万本的畅销系列，这位多湖辉教授可以说在日本是享有盛名，在1966年出版"头脑体操"后，他在这40年里可以说是一直致力于教育和出版头脑体操系列丛书，说是头脑锻炼的创始人也不为过，这次以他为号召的NDS游戏相信会受到不少人的关注吧。游戏会在他出版过的全23辑系列里挑选出近1500个问题来考验玩家。至于游戏的封面设计和剧本编写则是由大家熟悉的松下进氏来担当，有这样豪华的阵容来助阵，相信游戏的故事到时也是跟原作一样精彩。另外这个游戏会分开4部来销售，第一弹的标题则正式定为《多湖辉的头脑体操 第一集 世界一周解谜之旅》，预定于2009年春季正式发售。



◀游戏的剧情看来也是扣人心弦。

死神在背后 死神将与你同在



PSP	■うしろ	■日版
角色扮演	■Level-5	■发售时间未定

这款以"死神"为主角的游戏无疑是本次发表会上最另类的作品，颠覆Level-5以往作品风格的设定虽然一时间让人有点错愕，但无止境的好奇心却又促使你去了解更多关于本作的信息。究竟游戏中的"死神"是带来"死亡的恐惧"还是"解脱的喜悦"，或许在每个人的心中都有属于自己的一个答案。

标题的含义

根据游戏的设定，玩家所扮演的主人公是一个能够感应到生命即将走到尽头的人，并帮助他们实现愿望的死神族使者，由于很少人知道他的真实姓名，所以就给他取了"背后"（うしろ）的外号，也正是游戏的标题所指。



宇城灵一郎

造型怪异的主人公，最主要的职责就是夺走人类的灵魂。目前关于他的前世以及为什么会成为死神都是一个谜。



西崎七名子

和宇城一样能够看到人类"生命之火"的16岁少女，虽然个性比较开朗，但却有不愿意提起的过去。

与敌人的战斗



既然是角色扮演游戏，那战斗部分自然是少不了的。游戏中玩家所要面对的敌人是一种名为"Form"的虚拟怪物，由于它们是由人类的邪念具现化而产生的，所以对我们的主人公来说还是颇有威胁。

▲游戏的战斗应该也是传统的回合制，选择不同的指令就能发动各种各样的攻击。另外菜单中的"召还"一项难道意味着我们的主人公也可以召唤出具现化的怪物来辅助自己攻击吗？

收集情报的方法

游戏中收集情报的方式比较特殊，因为仅仅和NPC进行对话是无法了解他们内心想法的，所以要得到一些关键情报，往往只有使用一些非常手段，发挥宇城和西崎各自的优势来达到目的。

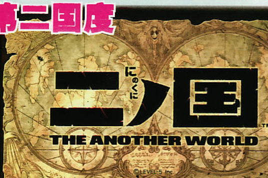
死神模式 以死神原本的姿态来听取人们的心声，一些无法说出口的真实想法只能通过这种方式才能获得。

附身模式 可以暂时操作其他人的模式，转换一个视点说不定就有新的发现，当然还能去一些死神无法进入的地方。



第二国度	LEVEL–5	角色扮演
NDS 二ノ国		日版
预定2009年发售	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

第二国度



这就是梦幻世界中的另一个国度！

这是一款宛如童话故事的角色扮演游戏。由动画大师宫崎骏率领的“吉卜力工作室”亲自操刀制作的动画将是本作最大的亮点。这是LEVEL–5继制作《勇者斗恶龙》系列”和鸟山明合作后的又一次引人注目的碰撞，到底本作能否给玩家展现一次动画与游戏完美的融合，就让我们拭目以待吧！

主角　开朗的小男孩



虽然深爱的母亲已经去世，但小男孩却从没有因此而哭过鼻子，他明白只有依靠自己的力量才能继续生活下去。在一次偶然的事件中，小男孩不经意闯入了这个奇怪的异世界之中，平时一向开朗的他对眼前的一切充满了疑问与好奇。



◀在这个陌生的国度里要找到值得信赖的人很关键。

结伴而行的精灵

它是和小男孩一同冒险并给他提供帮助的精灵，鼻子上悬挂着的灯笼让它更像是主角的领路人。不管是与人交流还是发生战斗时，它都是我们惟一能够寻求帮助的同伴。此外，这个精灵似乎也与小男孩被卷入异世界有着密切的关系。



▶精灵对魔法书也很了解，不懂的时候可以询问它。

关于“吉卜力工作室”

说到“吉卜力工作室”可能有些玩家还有点陌生，但如果提起宫崎骏的这个名字想必大家都不可能不知道吧。没错，“吉卜力工作室”就是由宫崎骏和高畑勲这两位动画大师创立的工作室。自从1985年诞生以来，“吉卜力工作室”先后给我们带来了诸如《天空之城》、《千与千寻》、《龙猫》、《哈尔的移动城堡》等多部传奇般的经典作品，今年8月上映的《悬崖上的金鱼姬》，是宫崎骏大师继《哈尔的移动城堡》大获成功4年后再度出山的力作，感兴趣的玩家千万不要错过了哦！

スタジオジブリ
STUDIO GHIBLI.net

冒险的舞台　第二国度

本作中故事发生的舞台是平行于现实世界的“异世界”，也就是游戏标题中所说的“第二国度”，虽然这里的一切充满了幻想和童话的色彩，显得那么的不可思议，但事实上“第二国度”和现实世界仍然有着很多微妙的共同点，这是需要玩家在游戏的过程中解开的重要谜题。



▶在奇幻风格的世界中冒险将会是一次难忘的经历。

关键词　魔法指南书



魔法指南书记载着各种各样魔法的使用方法，在这个千奇百怪的世界中，只有学会强力魔法才是保护自己的惟一手段。虽然还没有人知道这本神秘魔法书的确切来历，不过可以肯定的是，它将给主角的冒险带来不可或缺的帮助。

◀魔法指南书可以让我们轻松掌握各种魔法。

懒洋洋的猫国王



这位穿著非常正式、体态臃肿的猫就是掌管这个国家的君主，也是主角在来到这个国家后需要面对的第一个难题，从他的口中我们能得到一些关键情报。不过这位国王的脸上带着一丝不屑，难道他是被人施了魔法才变成这副模样的吗？



◀诺大的宫殿中只有国王一个人躺在宝座上，十分冷清。

长着犄角的皇后

体型庞大的皇后躺在宽厚的大床上，打扮得相当华贵。从她面带的微笑来看，这位皇后并不像是一个坏心肠的角色，只不过可能由于一些原因导致行动不方便只能待在床上。这种巨大化的人物设定，在宫崎骏以前的作品中也曾出现过。



▶小男孩高举着一块大大的奶酪，正打算献给皇后。

音乐部分

除了动画部分请到了“吉卜力工作室”来操刀，游戏在音乐方面也同样不含糊，日本的著名作曲家久石让将负责本作的配乐制作。曾经一度作为“吉卜力工作室”御用音乐代言人的久石让，之前和宫崎骏有过多次合作，另外他也曾在北野武的多部电影中有过出色的发挥。这次与宫崎骏再度联手首次尝试全新的游戏领域，相信一定能为我们玩家带来一个从视觉到听觉都极富享受的梦幻世界。

PHANTASY STAR 0
ファンタシースターZERO

在NDS上展开全新的宇宙冒险

梦幻之星 ZERO	SEGA	动作角色扮演
NDS ファンタシースターZERO		日版
2008年12月25日	1～4人	4800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

"联机"绝对是掌机玩家再熟悉不过的一个字眼，从最初的"怪物猎人"到"梦幻之星"，PSP玩家无不为此狂热，无论是刷素材还是刷装备，邀上几个好友一同组队做任务，除了体验相互之间的绝妙配合外，集合众人之力挑战强大BOSS的盛况也让人颇有成就感。而继《梦幻之星 携带版》获得成功之后，厂商又乘胜追击，于前不久公布了这款即将在NDS登场，由多名外部人员联合打造的系列最新作，热衷于"联机互动"的你是否已经蠢蠢欲动了呢？

文 晴天 美编 NINA

"《梦幻之星》系列"最初是由世嘉推出的"四部曲式"正统角色扮演游戏，从2000年《梦幻之星在线》开始转型为网络角色扮演游戏，并一跃成为日本游戏界第一款最成功的家用机网络游戏，受到玩家的广泛关注。时至今日，"玩家间的互动"仍然是系列作品最核心的制作理念。

主要职业公开



从官方目前公布的设定图上可以看出，这次玩家仍然可以在人类、新人类、机器人三个种族中进行选择，而以力量而著称的兽族是否存在，目前还不得而知。

首次公开的游戏场景

能够联机固然是好，但如果游戏中出现的迷宫数量太少，相信还是会让很多玩家的兴趣大减。以下就是官方第一轮公布的几张游戏实际画面，除了强大的BOSS外，风格迥异的场景才是吸引玩家反复挑战的关键所在。



▲这张颇有魄力的图片应该是游戏中玩家遇到的某个BOSS，看起来不太好对付的样子。



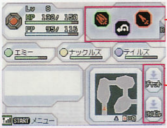




精美的3D场景！

特色鲜明的经典设定

说到系列战斗最具特色的地方，估计就是丰富的武器和技能设定了，下面就让我们一起来解读一下最新的游戏画面，看看NDS版到底和你所想像的有什么不一样。



动作面板 下屏幕右上角的图标很明显代表着系列的两种经典武器：长枪和单手剑，看来这次玩家仍然可以事先设定好在战斗中会使用到的装备和道具，通过简单的按键切换也能大大增加战斗效率。

功能按键 使用触控笔点击"チャット"可以打开角色的对话面板与其他同伴进行交流，"シンボル"从字面上理解是"做标记"应该和玩家在迷宫中的位置有一定关系。

游戏的原创人员

本作和系列其他作品最大的区别就是启用了很多不是系列开发团队的外部人员来参与游戏的制作，以下为大家介绍的几位，相信光看他们参与过的作品就足以让你大吃一惊了吧？

人物设计 窪冈俊之
代表作：《偶像大师》系列、《银河之星》系列
活跃于动漫和游戏界的知名画师，主要的工作是进行角色设计，其笔下所描绘的人物都拥有很高的人气。

剧本创作 师走トオル
代表作：《火之国 风之国物语》系列
出道不久的新锐作家，曾经担任过《梦幻之星在线》网络任务的设计和统筹。

剧本创作 新井辉
代表作：《ROOM NO.1301》系列
日本文学界的知名作家，而且让人想不到的是，他是从系列第一作开始就一直玩到最新作的忠实FANS。

突破传统的交流系统

作为本作最大的宣传噱头，这次的聊天系统很巧妙地将NDS的"聊天室"融入到了游戏中，不但对厌倦了键盘输入方式的玩家是一大福音，能够随意地在聊天面板上涂鸦，也使游戏中使用汉字聊天成为了可能。另外游戏中每次在聊天面板中输入的文字或图案都可以根据玩家的需要进行保存，以方便在下一次遇到相同情况时能够更快地表达自己的意愿，有兴趣的玩家不妨独创一些个性化的文字内容再出去广交好友吧。



用生动的绘画和同伴交流



更快地结识新同伴



想写什么就写什么！



交流的无限可能性

©SEGA



小小大星球	SCEA/Media Molecule		平台动作
PS3	LittleBigPlanet		美版
	2008年10月21日发售	1～4人	59.99美元
	对应PlayStation Eye摄像头		对应玩家年龄：全年龄

10月21日，我们一起创造世界！

地球
也有人说它是
“梦想家们的星球”
这里的居民们花了很长的时间睡觉和做梦
他们的想像力天马行空，源源不绝，化成了一股能量
这股能量究竟跑哪儿去了呢？
它飞出了大脑，到达了好远好远的宇宙
凝聚了各种各样的梦想后
美妙的事情发生了
新的世界就此诞生
这是一个蕴藏着不可思议的梦想、冒险和无限可能的星球
现在你的冒险即将开始
欢迎来到……
小小大星球

2007年3月，前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森在2007游戏开发者大会中提出了“游戏3.0”的概念，这一概念的精髓是让玩家进化为“游戏创造者”，将游戏作为一种工具，就像游戏制作人一样，创造出属于自己的游戏，并在网上与人们分享。作为这一概念的两个标志性产物——Home和《小小大星球》成为PS3扭转劣势，用新潮流改变整个游戏市场的希望。在这个展会中，索尼原本重点宣传的是Home，但在场的记者和游戏开发者们的话题却全部都围绕于《小小大星球》，它成为GDC2007的头号话题，让所有见过它的人们都对他难以忘怀。

随着游戏发售日的临近，索尼已经明确表示《小小大星球》是今年PS3在全球范围内的头号大作。也许从它貌不惊人的画面，你很难看到超大作的气质，但请相信全球游戏开发者和专业媒体的眼光，从全球业界分析家到游戏开发者和媒体，我们几乎听不到关于他的任何负面评价。一位美国记者说：“《小小大星球》是新一代的《马里奥》，二三十年后，你会告诉你的孩子，当年你有幸玩着这款游戏长大，那将会是你绝对不愿错过的体验……”

文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA

麻布仔与麻布妹

Sackboy & Sackgirl

虽然《小小大星球》尚未发售，但身为游戏主角的麻布仔已经取代了古惑狼、多罗猫等老一辈吉祥物，成为PS3的头号标志性形象。麻布仔（或麻布妹）不是一个固定的形象，当你进入游戏后，可以选择麻布仔或麻布妹，然后对其自由改造。与一般游戏中的角色定制系统一样，帽子、眼镜、服装等都有丰富选择，麻布仔身体的布料材质共有25种。另外还可以在手上拿点东西，比如木剑或魔杖。在游戏发售之后，预计还将通过后续内容的更新，使得可以设定的内容更多。如果这些由官方准备的定制选项你还嫌不够，可以通过贴纸功能将硬盘中的任意图案贴到麻布仔身上！



麻布仔



麻布妹

幕后探秘 小小工作室

2005年，Mark Healey和几位Lionhead的同事一起拍摄了一部有关功夫的小电影，这部电影最后变成了游戏，叫做《功夫玩偶》(Rag Doll Kung-Fu)，它通过下载的方式推出，结果大获成功。2006年1月，几位制作者离开了Lionhead，合伙创办了Media Molecule公司。两年后，他们成为一家有27人的工作室，他们的公司就在一家澡堂的楼上，而他们的第一款游戏对PS3具有最为重大的意义。在Media Molecule你不会感受到现代高级写字楼的气息，那里更像是一个破旧的玩具作坊，各种箱子乱七八糟地摆在房间里，自制的玩具和电子玩具随处可见，还有各种手缝的玩偶和破布。工作人员介绍说，他们的创意经常都是突然迸发出来，然后就立马找个东西做出个样品，不过偶尔也会把关卡设计师关到小黑屋里，不想出好点子不许出来，而被关小黑屋的设计师却也表现得很享受——能够在封闭的环境中构思创意也是一件好事！

©2008 Sony Computer Entertainment America, Inc.

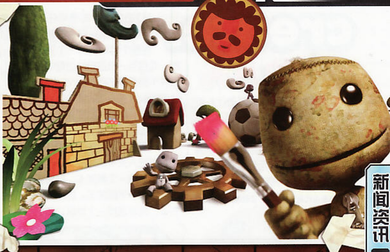
此前相关报道 第一报 VOL.207 P53

小小大游戏

《小小大星球》是一个最经常被索尼挂在嘴边的游戏，光是从它那简单的画面，和貌似平台动作游戏的外表，你也许会误认为这只不过是一个PSN游戏，也许你至今都无法理解为何这样一个"小品级"的游戏会被索尼当作杀手锏来进行宣传。也许你并不知道，在它简单甚至是粗糙的画面背后，蕴含着巨大的野心和无穷的可能性。这不是一个游戏，而是一个世界，在这里，你就是造物主，你可以任意创造世界，也可以创造出任何一种游戏。

你可以将《小小大星球》视为一个妙趣横生的关卡编辑器，而关卡的设计过程本身就是一个充满乐趣的游戏。在关卡设计完毕后，可以上传到官方网站中，供全世界的玩家下载，在网站中与人们一起交流心得，这个网站今后将拥有无数种由玩家设计出来的充满乐趣的游戏，你可以将它视为游戏版的YouTube。而索尼所强调的"游戏3.0"就是通过玩家的力量建造游戏的新世界，就像"Web2.0"借助网民的力量共同建造互联网。如果一切按照索尼的构想顺利实现，所有PS3玩家将成为索尼网络世界中的"制作人"，为《小小大星球》的世界添砖加瓦，让它脱离游戏的范畴，成为一个真正覆盖一切的世界。

这个世界由三个基本要素构成：游玩(Play)、创造(Create)与分享(Share)。



play.



■丰富生动的表情尽在掌握。

操作：六轴救星！

六轴动作感应功能一直被认为是PS3手柄最失败的设计，是对他人的拙劣模仿，但这也许仅仅是因为还没有出现一款能够真正领会六轴精髓的游戏。而《小小大星球》就是这样一款游戏，你将会发现六轴手柄简直就是为它而贴身设计的！

很少有一款游戏能让你控制人物的表情，因为这似乎无法转化为游戏乐趣。但《小小大星球》是一个非常强调角色魅力的游戏，就像好莱坞的3D动画电影一样，表情对于游戏的观赏性是非常重要的，而且你还可以通过表情控制功能来拍摄一部生动的小电影。麻布仔的表情极为丰富，用方向键就可以选择扮鬼脸、咧嘴傻笑、皱眉头等表情，而且表情也分为多种程度，例如按↑为微笑，再按一下就变成了大笑，又按一下就连舌头都笑得吐了出来。

用右摇杆可以让麻布仔挥舞双臂，而按住L2键的同时就可以用左摇杆单独控制左手臂的动作，R2和右摇杆的组合即为右手臂的动作控制。倾斜六轴手柄可以做出摇头晃脑的动作，而且根据你所选择的表情，在倾斜手柄时的动作也随之改变，例如在选择皱眉的表情时，搭配手柄的前倾，麻布仔就会垂头丧气地向前走。这些简单而直观的动作将会让游戏过程充满表演乐趣，让你感觉就像是控制现实世界中的吊线木偶一样，将麻布仔的种种细微动作全部掌握于股掌之中。

操作指南

左摇杆	移动
方向键	改变麻布仔的表情
×	跳跃/确认
○	取消
□	打开POPIT菜单
△	删除
R1（按住）	抓住某物
L1/R1	菜单翻页
L1/L2	页面/物体选择
R1/R2	调节物体厚度
START	进入START菜单
SELECT	进入GOOD GRIEF!菜单（*注）

注：GOOG GRIEF!菜单是用于举报的功能，如果你发现有网友上传的关卡存在色情内容或者侵犯版权的内容，可以通过这个菜单举报，索尼的网络管理员会进行核查。

环游小小世界

当玩家进入到游戏后，首先看到的将会是麻布仔的小窝。官方对于这个小窝的定名是"Pod"，也就是太空舱，事实上也确实相当于是个纸箱子构成的太空舱，因为你在这里会看到三颗星球，这三颗星球分别代表分享、游玩和创造这三种功能，中间的"造物星球"(CraftEarth)就是本作的游玩部分。在小窝中有一个手柄，站在手柄前按□键可以访问本作的各种菜单。

造物星球就相当于一个地球仪，在各个国家与地区分布着一些关卡，刚开始有3个关卡，玩家去的第一个地方叫做"庭园"，这相当于是一个教学关卡，让玩家掌握游戏的基本操作。当你向庭园之王证明了自己的能力，接下来就可以前往新的地区，掌握新技能。所有关卡都可以1到4人玩，玩家可以在中途加入游戏，只要按PS键即可。玩家的目标是收集"泡泡"，根据游戏中的表现过关后有金银铜三个评价等级，然后开启1到3个新关卡，前往星球上的其他地区。

每个地区都有反映该地区特点的关卡，比如在俄罗斯有冰天雪地的场景，麻布仔可以跳到雪橇上沿着陡坡高速下滑，然后经过斜面凌空飞起，在空中的时候还要用六轴手柄保持雪橇的平衡，顺带收集空中的泡泡。

当你完成了"庭园"中的三个关卡后，接下来就可以选择前往《小小大星球》最激动人心的地方：我的月亮！



▼刚开始时，这个小窝非常简陋，但是在游戏中可以得到各种用来装璜小窝的物品，使其不断变得华丽起来。



▼游戏的前三关发生在"庭园"中。

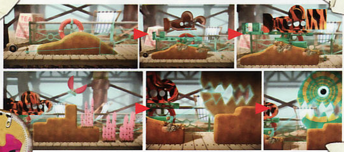


create.

我的月亮

“创造”对于游戏来说不是什么新名词，从FC时代的《疯狂摩托车》、《坦克大战》等游戏，到现在各种游戏中都自带的人物定制系统或者关卡编辑器，让玩家自己参与到游戏创造早已是被广为接受的概念。《小小大星球》的“创造”却是与任何关卡编辑器都不一样，你甚至可以将整个游戏视为一个关卡编辑器，而且与一般在设计过程中十分枯燥关卡编辑器不同，《小小大星球》会让你在设计关卡的过程中体验妙趣横生的感觉，而强大的工具让你几乎可以创造出任何一种游戏。

在麻布仔小窝中选择“我的月亮”就可以进入关卡创造模式，在这里可以开始建造一个新关卡，或者继续建造制作了一半的关卡。如果要创造新关卡，先要选择一个地区，然后按×键就可以在这个地区制作关卡。如果想要快速制作一个关卡，可以从自带的关卡模板中选择一个。在创造关卡中，想要快速抵达关卡中较远的地方，可以按↓方向键上喷气包就可以立即飞到目的地。使用右摇杆可以将镜头放大或缩小，观察关卡的整体布局或者细节。按Start键选择View，可以切换为网格视点，可以查看关卡布局是否合理。在创造中可以即时切换为游玩模式，试玩正在创造的关卡，也可以选择视频选项观看视频教程。



▼每个环形山代表一个关卡，面积越大代表关卡的规模越大。





Popit

先让我们来认识一下本作最重要的菜单吧！Popit将会是你在《小小大星球》中最经常用到的得力助手，只要按□键这个菜单就会像个气球一样冒出来，麻布仔用根绳子牵住Popit。本作中所有的创造功能都可以在Popit中选择。

音乐设计



设计关卡最重要的步骤是先挑选一个基本的布景，从满眼嫩绿的花园到阳光炽烈的沙漠，可以选择的基本布景种类繁多，然后使用Popit设定当前舞台在一天中所处的时段，还可以提高雾化程度，更改亮度甚至配色。添加关卡的背景音乐更为简单：只要在场景中贴上一个“音乐盒”物体，然后就可以选择歌曲，调节音量，以及可以听到音乐的距离范围，在一个关卡中放入多个音乐盒，就可以在各个区间听到不同的背景音乐，让音乐随着场景而变化。游戏中内置了大量音乐曲目，通过迷你音乐混音器，可以对歌曲进行编辑，例如将部分段落截取出来放在关卡的特定位置。今后也会提供新的音乐下载。

音乐盒是本作关卡设计简单易用的一个直观表现，各种游戏设定在本作中都以实体化的形象登场。比如想要在游戏中设置一个重生点，只要在Popit中拖一扇门出来，贴在墙上的任何一个地方，这样在操作中不慎跌落时就可以从重生点中跳出来。如果你不仅需要音乐，还需要音效，只要从Popit拖出一个喇叭，选择音效类型，然后贴到目标物体上，就可以产生相应的音效。

物理属性

强大的物理引擎是《小小大星球》的根本，游戏中的任何物体和动作都要符合真实的物理定律，而各种物件也都有自己的物理属性。在本作的游玩部分可以收集到各种原料，这些原料就可以在创造部分使用，收集了基础原料后可以创造出新的物体，使用左右摇杆设计形状，按×键确认即可。原料属性主要分为玻璃、金属、海绵、塑料、纸板、橡胶、木头等，原料共有四种厚度可以改变。



■使用木头等原料可以制作出燃烧着熊熊大火的场景。

PS Eye



本作对应PS3专用摄像头“PS Eye”，这让它具备了无穷的可能性。只要选择一种贴纸形状，然后按×键拍摄，PS Eye拍摄到的照片就会出现在这张贴纸中，然后可以将这张大头贴一样的贴纸贴到任意物体上。甚至还可以将保存在硬盘中的图片作为贴纸，在关卡中出现五花八门的个性化图片肯定会充满乐趣。不过导入的图片太多，将会让关卡的存档数据容量大大提高，一般每个关卡的存档文件只有200～400K，如果加入图片，容量就会数倍递增。

事件设计



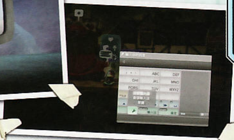
在关卡设计中最难的地方可能就是制作一些特殊事件，而这是让游戏充满趣味性的秘诀所在。Popit中有一些简单的工具，可以用来设计一场敌人的大进攻、设计谜题甚至控制NPC的行为。这些工具以开关的形式存在，也是可以安装在各种物体上，比如将其安装到一个发动机上，按下开关后，发动机就会启动，将附近的一扇门开启。最有趣而重要的是动作感应型开关，将这种开关放在关卡中的特定位置，当你经过这个位置时，你的动作就会触发预先设计好的事件，比如从天上掉下一个敌人，或者平台开始移动，这些动作都是通过齿轮、活塞等机械装置与开关连接，就像电影中经常看到的那种按一个键就会触发各种反应的精巧机械装置。有一种图标开关将会在谜题设计中经常用到，将它贴到特定物体表面，然后选择一种相应的“钥匙”，只有这种“钥匙”才可以打开这个“锁”，各种冒险游戏中寻找特定物体开门的惯用伎俩就可以利用它来实现。

《小小大星球》让关卡的建造简单到了极致，如果你需要创造一个会说话的NPC，只要打开Popit菜单，选择一张嘴，然后将其贴到任何一张脸上，再输入台词即可，这样简简单单地就可以创造出一个剧情画面了。无论是用来讲解游戏规则、制作恶搞场面或者是讲故事，只要几分钟就可以搞定。



▲要做出复杂的关卡，肯定要大量使用到“开关”。

◀在纸板姑娘脸上贴一张嘴就可以说话了，这是用来讲解游戏玩法最直观的方式。



▶在游戏中调出键盘输入文字。

无穷可能性



■关卡建设过程中要注意左上角的小条。

出于处理能力的限制以及游戏性的考虑，玩家不能在关卡中放入无穷无尽的东西，在屏幕左方有一个指示条，随着关卡中所放物品数量的提高，指示条也随之提高，达到顶点后说明无法在关卡中再添加其他物品了。如果你想要制造一个超级大关卡，可以将数个关卡衔接起来。每次建造完一个关卡，就可以获得一个“钥匙”，将这个“钥匙”放在另外一个关卡中，在这个关卡中找到“钥匙”之后，就能进入到下一个关卡。制作人表示，用Popit的基本工具不仅可以制作出RPG、动作冒险游戏和平台动作游戏，甚至还可以做出赛车游戏乃至《俄罗斯方块》。

游戏中将会有一些由Media Molecule预先设计的关卡，这些关卡也是使用Popit的工具制作的，而且玩家可以将这些关卡作为模板，改造为不同的关卡。预设的关卡总共有50个。

▼有些关卡一定要伙伴们紧密合作才能通过。



share.

《小小大星球》最终能否取得成功，还要看索尼能否建造一个像YouTube那样火爆的网络社区。玩家可以在“我的月亮”中选择一个关卡发布到网络上，你可以给自己的关卡命名，然后添加一些文字描述。在关卡发布页面中，通过复制、移动、删除等选项就可以发布或删除关卡，还可以使用一个简单的图标表示关卡的特点。

在网上浏览网友们创造的关卡时，在关卡的信息页面中可以选择“网络游玩”，就可以与世界各地的网友们一起玩这个关卡。”你也可以邀请朋友一起玩某个关卡。进入某个关卡的第一名玩家就是这局游戏的主人，他的麻布仔小窝就成为了“游戏大厅”，加入到游戏中的其他网友可以在这个小窝中交流，主人进入到关卡中后，客人就跟着进入了游戏关卡。如果有人瞎捣蛋，主人可以禁止其发言或者将其踢出游戏。

如果你面对眼花缭乱的各种关卡感到无所适从，可以选择Quick Play，随机进入到一个关卡中。你也可以选择“近期关卡”查看网友们新上传的关卡，或者通过关键词搜索特定关卡。服务器本身具有关键词筛选功能，“马里奥”或“士官长”之类关卡名会被服务器剔除。值得一提的是，今后《小小大星球》可能会像Home一样出现一些广告关卡，你可以想像一下麦当劳为它的新套餐设计一个有趣的关卡然后放到关卡浏览页面的显眼位置，广告也许将成为索尼的一个重要收入来源，或许也可以通过付费下载的一些新道具和主题获得额外收入。



▶邀请好友到自己的小屋里一起玩吧！

编辑猜想 本作将会收录PS3大量名作的麻布版角色和道具，比如《战神》的奎托斯、《天剑》的奈璃子、《潜龙谍影》的斯内克，随着今后官方的内容更新，估计PS系主机的大多数标志性角色都会出现，玩家可以自己制作一个“索尼全明星大乱斗了”！

文 火云
美编 anubis

怪物猎人3tri	Capcom	动作
Wii Monster Hunter 3tri		日版
发售日未定	1～4人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

来了！终于还是来了，经过了长时间的潜水之后，这部正统续作终于让翘首企盼的猎人帮看到了它的实际面貌，即使现在呈现在玩家面前的只是游戏的冰山一角，但是作为一名坚定的猎人，这已经足够让我们兴奋地浮想联翩的了。新的孤岛地图将成为新作的主战场，而海洋的蓝色也成为了3代的主题色，海龙则接过了迅龙的枪成为了新的系列代言人，看来水下战斗将成为游戏的主要噱头。目前是否会增加新种类的武器是玩家们最关心的问题，相信在不久之后官方就会给我们带来新的惊喜。

モンスターハンター MONSTER HUNTER 3 -tri-

欢迎进入全新的狩猎时代

新怪物 凶猛残暴的海龙

作为正统续作，游戏中怪物的种类和生态环境也焕然一新，在进行怪物制作时，开发小组的成员最花费心血的地方就是各种怪物与生态系统之间的联系。在《怪物猎人》细致而又严密的生态环境中，新加入和原有的怪物究竟会有什么表现呢，目前可透漏出的情报中可以得知，不同物种的怪物之间会产生争斗，下面就让我们一同来见证吧。





鸟龙种





POINT1 海龙

被称为海洋支配者的巨大怪物，在青色鳞片所覆盖的庞大身躯里，隐藏着具有压倒性的破坏力。据经常出海的渔民所说，它只要轻轻一扫，就能够轻易破坏行驶在海上的大船。从海龙的身形来看，它的实力应该比水龙更胜一筹，而且对玩家来说更具威胁，因为玩家需要在水中与其进行战斗，在水中它的行动力肯定占有绝对的优势。不过，海龙似乎也有在陆地行动的能力，说不定将它逼到陆地上再进行战斗会轻松不少。海龙应该和黑龙一样属于体型巨大移动速度缓慢，而且没有太多花招的怪物，它身上的素材肯定能够做出很拉风的装备。

海龙种

POINT2 水边小型食肉龙 雄性

栖息在孤岛，在海边附近活动的小型食肉龙，从它嘴里还咬着鱼就可以看出它主要是以在水边猎食浅水的鱼类为生，玩家在海滩活动时会经常遭到它的骚扰。雄性身体的颜色看起来要比雌性鲜艳得多，前肢较短可以使它比雌性更灵活，锋利的牙齿和长有利刺的尾巴都证明了它的攻击性，像蝴蝶一样华丽的耳朵很引人注目。本作新出现的这两种小型食肉龙应该可以归入"速龙"之类，小型龙有雌雄的区别也是在系列中第一次出现，说不定传统的蓝速龙和红速龙等也会有雌雄之分哦。

©Capcom CO., LTD. All Rigths Reserved.

POINT3 水边小型食肉龙 雌性

与同种类的雄性负责捕猎不同的是，雌性会在雄性外出捕猎的时候在巢穴中负责保护卵不被外来的侵略者攻击。虽然雌性的性情比较温和，但是如果玩家不小心进入雌性负责防御的巢穴附近，就会遭到其猛烈的反击。由于大部分时间留在巢穴中负责保护卵，所以雌性身上的颜色相对较深，身上覆盖的体毛也更利于保持体温。如果发现危险甚至还会将卵卷在长长的尾巴上避难。



鸟龙种



鸟龙种



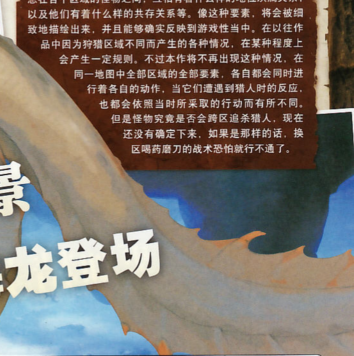
POINT4 水边食肉龙BOSS

虽然官方没有说明，但是明显可以看出这就是BOSS级别的水边食肉龙，与小型食肉龙比起来显得非常凶狠。身上粗糙的皮肤和巨大的白色肉冠都显示了它在族群中的地位，从头部长到尾部的鬃毛要比雌性更加浓密，四肢前端的钩爪相当具有攻击性。和前几作中的中型BOSS一样的是，它出场的时候身边依然会跟随着大量的小型食肉龙。从它身上剥取的素材在游戏初期应该会非常实用。



制作人解惑

本作中怪物生态系统将变得更加真实，制作人的设计理念就是要更加明确细致地表现出怪物们的生态系统，例如栖息在各个区域的怪物之间，互相有着什么样的地位从属关系，以及他们有着什么样的共存关系等。像这种要素，将会被细致地描绘出来，并且能够确实反映到游戏性当中。在以往作品中因为狩猎区域不同而产生的各种情况，在某种程度上会产生一定规则。不过本作将不再出现这种情况，在同一地图中全部区域的全部要素，各自都会同时进行着各自的动作，当它们遭遇到猎人时的反应，也都会依照当时所采取的行动而有所不同。但是怪物究竟是否会跨区追杀猎人，现在还没有确定下来，如果是那样的话，换区喝药磨刀的战术恐怕就行不通了。



水下场景
系列首次涉及
海中霸王海龙登场

无责任猜想 1 虽然官方现在一直在强调水中战斗和海龙，但是估计水下的场景不会太大，大小也就相当于原来一个区域的范围。虽然制作人一直强调水下的操作不会与地面有太大区别，但是人物的移动速度和攻击频率肯定会有影响，所以在水下的战斗不会占太大的比例。

新装备 全新的狩猎形态

从官方公布的少数装备来看，即使是传统的防具和武器也都经过了重新绘制，比如各位猎人们熟悉的雌雄火龙套以及大剑等都发生了变化。装备仅仅只是外形上的变化吗，答案是否定的，装备的性能都经过了调整而且传统武器也增加了许多新的攻击方式。



POINT1 制作方法

游戏中获得素材后制作防具与武器的部分并没有做出很大改动，但是会针对以往不便利的地方进行改良，使其更加简易，以往不足的部分也会增加新的要素。除了新怪物素材制作的新装备之外，打倒前作怪物制作出来的装备系列和以前是一样的。虽然如此，但是不同难度下怪物掉落的素材自然也会有所不同，所以本作中新增加的装备数量还是非常可观的。











POINT2 攻击动作

在本作中怪物不再只有平常、狂暴和濒死这几种状态，因为怪物的各种状态和详细的数值都有所增加，所以战斗时玩家会很难凭借肉眼看出其中的变化。为此游戏中也为各位猎人提供了全新的攻击动作，虽然固有武器的攻击动作差别不大，但是在实际操作时却能够明显感受到其中的差异。猎人的狩猎方式将会更加丰富，可供玩家选择的战术也更多。



无责任猜想 2 目前来看在新作中增加新武器将是必然的，但是为了保证游戏的平衡性也很有可能会削减原有的武器种类，加入新武器淘汰旧武器的做法不是没有可能，但大剑和片手剑等经典武器都得以保留。

新据点 差异巨大的街与村庄



《怪物猎人》中的“街”和“村庄”都是玩家在游戏中的据点，它们的不同之处就是街是在线模式的据点，而村庄是单机模式的据点。本作也不例外地具有这个两个环境差异巨大的据点：村庄中可以承接各种单人任务，随着游戏进度的发展，村庄也会陆续增加可以利用的设施和能够前往的区域；连接到网络之后，玩家就可以在大厅画面中选择能够进入的据点，在街道中玩家还可以与其他玩家聊天等操作。

POINT1 村庄

在水面上由木板搭建起来的巨大平台上，建造了大量木质房屋。这里具备了许多能够让船舶停靠的码头，另外，村庄的背后似乎能够隐约看到废墟的影子，这里说不定隐藏着不为人知的古代传说。海洋是《怪物猎人 3tri》的主题，玩家将在此开始自己的猎人之路。

POINT2 街



位于广阔沙漠中的湖泊使猎人们能够在这里建立起一个巨大的都市。在街道的中心，有一个可以容纳大量人群的广场，来访的猎人可以从该处前往各式各样的设施。街道的上空漂浮着大量的飞空艇，当玩家在街道中集结队伍之后，就可以乘着飞空艇前往相应的地点开始狩猎了。

新场地 水陆相连的孤岛

坐落在辽阔海洋中的孤岛，在这座岛屿上也存在着猎人们的营地，无论在哪里，只要能够进行狩猎，那么无畏的猎人们就会把这里看做是心中的战场。虽然困难重重，但是猎人们还是将营地建立在了岛屿上，营地的周围还有茂盛森林和没有一丝光线的漆黑洞窟。孤岛上的地形非常丰富，除了森林洞窟，还有能够一眼便能望穿海平面的悬崖峭壁，不过最引人瞩目的还是要数在系列中第一次出现的海底区域。



POINT1 巨大枯木

从营地周围延伸开来的是茂密森林的一部分，在画面中我们可以看到一颗巨大但是已经开始腐烂的枯木，在树木的下方隐约可以看到像是植物或者怪物的身影。腐烂的枯木周围一定有一个小的生物圈，腐烂的枯木会为小型生物提供安全的避难场所，说不定这也会吸引肉食怪物前来觅食。

POINT2 海底区域

海底区域是系列史上从来都没有出现过的，本次玩家将可以潜入水底与怪物战斗和进行采集。与陆地一样，海底的地形也充满了各种变化，这里的地形会因为栖息在这里的怪物的行动，而使岩石崩坏或山体脱落，周围的地形也会因此而发生变化。在水中要通过游泳来进行移动，陆地上能够使用的动作，在水中基本都可以使用出来，就连远距离武器也能够使用。



POINT3 小型瀑布

拥有多个小型瀑布与清澈水塘的孤岛区域之一，我们可以看出这个场景与森丘 11 区有些相似，不过这里的地形更加丰富，环境也更加优美一些。场景中的几个高台应该都是可以进行攀登的，从场景的结构可以判断出，这里应该是进行采集的天堂，如果身上带着鱼饵的话还可以在此进行垂钓。需要注意的是，这个场景比较狭小，如果在此遭遇大型怪物的话，恐怕会非常棘手。当然，如果合理利用场景的高台，这里也许是远程猎人们的乐园。

制作人解惑

①潜入海底后，在水中不仅可以前后左右移动，还能够进行垂直方向的移动，但并不是说水底和陆地的操作将是两回事。

②在水中移动时会有换气的设定，画面中会显示一个随着时间减少的计量槽，就像在陆地上的耐力槽一样。不过计量槽消耗得比较慢，玩家不必频繁换气。

③火把是作为道具来使用的，当猎人想要照亮周围的环境时就可以派上用场。



无责任猜想 ③ 平台转移到Wii上，游戏的操作方式肯定会发生变化，但是估计游戏战斗中运用到体感操作的地方不会太多，毕竟不是每个人都有体力在50分钟之内不停地挥舞手中的遥控器。最好的设想是攻击依然采用传统操作方式，而回避、烤肉、攀爬或采集等动作使用体感操作。



新鲜血液注入！新《铁拳》今冬亮相

文 胜负师 美编 NINA

铁拳6 血统叛乱		NBGI	格斗
ARC	TEKKEN 6 BLOODLINE REBELLION		日版
	预定2008年冬	1～2人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

“《铁拳》系列”诞生于1994年，是与《VR战士》齐名的3D格斗旗帜系列。喧哗的风格，注重表演性的招式，以及更易上手的系统让《铁拳》受到越来越多玩家的喜爱。通过多年的努力，《铁拳》已经超越了前辈《VR战士》，无论是家用机还是街机，欧美还是亚洲，都已成为最受欢迎的3D格斗游戏。最新作《铁拳6》于去年11月在街机上推出后，一直保持着较高人气，而在不久前召开的第46届日本街机展中，NBGI一举公布了《铁拳6》加强版《铁拳6 血统叛乱》的大量情报，并提供了实机试玩。可以说，这是NBGI延续目前良好局面，巩固《铁拳》人气的重要作品，让我们来看看《血统叛乱》有哪些追加内容吧。



新角色 传统与超越传统



增加新角色，对于加强版来说是必不可少的。《血统叛乱》在原先基础上又增加了一男一女两名新角色，这使可使用角色达到了史无前例的40名！在街机展上反复播放的宣传片中，两名新角色的戏份很足，表现也十分抢眼。



构筑新时代的叛逆者 拉斯 LARS

具体身分尚未公布，但很可能是除三岛财阀、G社以外第三方势力的首领。他的样貌融合了风间仁和李超狼的一些特点，招式方面以空手道结合军队格斗术，可谓自成一派，但整体感觉还比较传统。从本作标题《血统叛乱》来看，拉斯很可能与三岛家族的恶魔血统有着莫大的关系，至少从剧情的贯穿上会是个非常重要的角色，我们甚至可以把他视为《铁拳6》的真正主角。



觉醒的钢铁少女 阿利莎 ALISA

外表是一个可爱的少女，但实际上是一个机器人，据说是由全系列关键人物波斯科诺维奇博士制造(或改造)。阿利莎的背部可伸出喷气装置，很像同人绘制的少女版高达，其攻击方式也极具科幻色彩，有别于以往所有的《铁拳》角色，比如利用喷气装置进行的多种漂浮攻击，在手中伸出电锯等等。把自己的脑袋放在别人手里，爆炸后又长出一个脑袋的攻击方式相当“雷”人。



平衡性调整

在新作中调整游戏的平衡性，对于格斗游戏来说是最重要的一点，也是格斗游戏玩家真正关心的内容。很可惜，目前官方只是说在《血统叛乱》中会对角色和系统平衡性进行调整，但如何调整并没有具体说明，至于宣传片中老角色们一闪而过的镜头中，也没能看出什么端倪来。可以肯定的是，增加新招式，改变原有招式不合理的判定或帧数都是必然的，而《铁拳6》中像鲍伯、三岛一八等强势角色被削弱的可能性也比较大。





©1994-2008 NAMCO BANDAI Games Inc.



新道具 意料之中的小惊喜

自从《VR战士4》开创了自定义换装系统之后，“《铁拳》系列”正一步步将换装系统发扬光大。在加强版中追加新道具在玩家的意料之中。《铁拳6》中每个角色的都有至少一种道具是可以在实战中使用的，有所谓道具技的概念。虽然道具技的攻击力十分有限，但无疑增加了一些噱头。在新作中自然也添加了新的特殊道具和道具技，比如布莱恩的重机枪就很拉风，比较有趣的还有凌晓雨的魔棒，被魔棒发出的爱心命中，那就会变成熊猫头，十分搞笑。

至于新的换装道具，数量也有所增加。因为《铁拳6》中已经为各角色准备了十分充足的道具，所以这次增加的数量没有《铁拳5》到《暗之复苏》时那么夸张，但道具组装配合不同颜色，可以组合出的新造型也有近乎无限的可能。比较意外的是，《血统叛乱》在角色发型上花了不少工夫，大部分角色都增加了一倍的发型和多种颜色，对于喜欢DIY的玩家来说，发挥的空间将更为广阔。



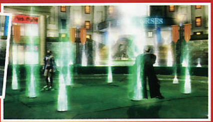
新场地 聊胜于无的新元素





直升机停机坪





幻光喷泉广场

与《铁拳5 暗之复苏》一口气增加一倍的新场地不同，本作在新场地方面的力度不算太强，目前只公布了三个全新的战场。一个是断壁残垣的地下停车场，场地四周燃起了大火，时不时的爆炸会让墙壁上增添新的裂痕。第二个是摩天楼顶的直升机停机坪，坠毁的直升机把摩天大厦砸出了个缺口，这个应该是拉斯的主场，是个八角形的大场地。第三个是幻光喷泉广场，应该是阿利莎的主场，周边的欧式建筑与场地中央时不时变换颜色的喷泉相得益彰，风格比较梦幻。

新感受 新铁拳的一点展望

应该说，这次NBGI在街机展上公布《铁拳》新作的准备还是比较充分的，但结果……在观众评选的最佳出展游戏中，《血统叛乱》排在第六，与排名第一的《机动战士高达 高达对高达 NEXT》的票数相差甚远。就算《高达》在日本国民中的影响力巨大，但《血统叛乱》甚至排在《格斗之王Ⅻ》之后（《KOF》在日本的人气并不算高），对于连获两届年度最佳街机游戏的“《铁拳》系列”来说，就有点太说不过去了。

只要掐指一算，从《铁拳5》开始到现在，系列中增加了10张新面孔，40人的阵容有些数字游戏的感觉，不少玩家对增加新角色这招已经免疫。而新道具、新场地这些新元素也乏善可陈，平衡性变化这类兴奋点又很难在短暂的试玩中体会得到。更重要的是，《铁拳6》明显是在复制前作的成功经验，版本更新脚步有些过快了，因此在展会上没有造成轰动也在情理之中。



当然，《血统叛乱》的街机版预定会在2008年冬季推出，也就是说还有两三个月的时间可以进行密集宣传，要想扳回一局并非难事。就其对于NBGI街机市场的重要性来看，密集宣传几乎是必然的，我们也会第一时间为“铁拳众”提供第一手的新情报。

无责任猜想 《铁拳6》的家用机版至今没有任何消息，对于本次TGS上是否会有相关消息我不抱希望，但个人觉得《铁拳6》最终还是只会选择PS3平台，这不仅是因为“《铁拳》系列”与PS系主机的渊源，使用PS3互换街机基板也让我坚定了信念。

文 纱迦 美编 NINA



戦国BASARA BATTLE HEROES

《战国BASARA》是将日本战国时期的著名人物改头换面后做出的“无双”类游戏。现在大受好评的《战国BASARA》如今也要登陆PSP了。不过这回英雄们将不再上演一骑当千的好戏，而是改为2对2的团体战斗。透过PSP的无线联机功能，最多支持4人对抗，光是想起来就觉得兴奋哦。

战国BASARA 战斗英雄	Capcom	动作
PSP 战国 BASARA BATTLE HEROES		日版
预定 2009 年春	1～4人	售价未定
对应周边未定		

2对2

这回的战斗方式改为2对2。顾名思义，即玩家挑选两名角色组队，与对手的两名角色交手。而决定胜负的关键，就是画面左上方的战力计量表。这个计量表显示的是双方残余的战力，当角色被打倒时，计量表就会下降。只要计量表还有剩余，被打倒的角色就还能回到战场。但如果计量表被扣光，那么就算失败。作为2对2的战斗，就算你亲手控制的角色生龙活虎，如果同伴被打倒太多次的话，游戏一样会算你输。





绚丽豪壮

前田庆次

前田利家和阿松的外甥。他个性开朗，与任何人都能打成一片，喜欢过着放浪不羁的生活，爱好打架和祭典。对恋爱尤其重视，对天下统一毫无感觉。



奥州笔头

伊达政宗

说到《战国BASARA》自然就会想到他！这个统率奥州的伊达军年轻将领，擅长使用六把刀的六刀流功夫，与心腹片仓小十郎一起为统一天下而努力。其宿敌是武田家的真田幸村。



天霸绝枪

真田幸村

武田家的热血战士，非常尊敬武田家的当家信玄。将为武田家作战视为荣耀，将伊达政宗视为自己的宿敌。其华丽的技巧令人看过之后久久难忘。

华丽招式

和《无双》不同的是，《战国BASARA》有着强大无比的固有技，这些固有技都有自己的名字。在PSP版中自然也会保留固有技的设定，从目前来看那些知名固有技都被保留了下来。此外游戏还新增了一种牵制技，其作用是牵制对手并拉开距离。目前看来牵制技一般都是类似于飞行道具的技巧，目前还没有名字。



制作人的游戏情报

本作的制作人还是小林裕幸先生，他在访谈中透露了很多关于本作的有价值情报，下面就让我们来看一下！

★做成2对2的原因是因为考虑到掌机游戏就要和朋友合作及对战，另外也能在较短的时间内完成制作。未采取以往的“无双”式玩法则是受制于PSP的机能。

★不同角色代表的战力也不一样，因此被打倒时减少的战力也不同。

★角色能力可以强化，战力同样也会变化。

★除了基本的2对2外，也有用2名角色去挑战大量敌人的时候，有时必须清光杂兵才会见到敌方角色。

★本作会强调水上作战。进入水域后移动速度变慢，但冲刺不受影响，玩家可以踩着水花打斗。水上也会增加一些供站立的物体。

★游戏中有类似于战极驱动的系统，发动时会出现家纹，具体现在还不能透露。

★暂时未考虑追加的下载服务，不过游戏内会有很多隐藏要素。此外，供单人游玩的模式也很丰富。

★尽管是掌机游戏，但角色的语音必不可少，其数量比《战国BASARA 2 英雄外传》还要多！（编注：这应该是指《战国BASARA 2 英雄外传》追加的语音数量）全部角色的配音都没有变化，也会有全新的CG影片，主题歌也一定会有。

★这是小林裕幸的首款掌机作品，目标是十多岁的男孩子。由于人手有限，正传作品还得让玩家再多等一阵子。



©CAPCOM CO,LTD 2009 ALL RIGHTS RESERVED



真·三国无双 联合突袭	Koei	动作
PSP 真·三国无双 MULIT RAID		日版
预定 2008 年冬	人数未定	售价未定
对应周边未定		

光荣的PSP新作《真·三国无双 联合突袭》看点满载。游戏依然由ω-FORCE开发，不过增加了大量新要素，在上期杂志的新闻栏目中已经提过了。而最大的看点——众无双武将的超级赛亚人姿态现在也有了图。闲话就不多说了，大家请马上接着往下看！

文 纱迦

美编 NINA







不再一骑当千？！

以往一说到《无双》，必不可少的一个词就是一骑当千。不过本作不再以一骑当千的爽快感为卖点，而是以"制压难攻不落的武装据点"为主题，这不能不说是一大变化。玩家当然也可以独自完成这一目标，不过和战友们多人合作的话会简单很多。

本作据点也比过去要夸张得多，迎接玩家的将是集城楼、关隘、弓塔、战舰等诸多防御要素于一身的超级要塞。除了守在这里的武将和士兵，自然还有大量的机关设施。如果不讲究配合的话将会相当棘手。



真·无双觉醒

当玩家在战场上攻击敌人或受到攻击时，一条名为觉醒槽的新增玩意儿就会不断增加。等到这条槽蓄满之后，就可以发动真·无双觉醒，通俗地说就是超级赛亚人变身。变身之后，武将的各项能力都会大幅增加，而且连外观也会有很大不同，这真是让人兴奋不已的设定。目前已经有魏吴蜀各一位武将的觉醒姿态公布了！



◀变身果然很酷，不过等于是要再设计一个角色，看来本作可用的角色肯定不多。



▶原来常山赵子龙在曹营里七进七出，是因为他变身为超级塞亚人啊！

怪物猎人无双

以往在系列中武将虽然有多把武器，但一次战斗只能拿一把武器。而现在每名武将除了自己的主武器之外，还可以带上几把副武器，根据不同情况选择切换，令战斗变化更多。

此外，攻下敌人的据点后，可以利用入手的素材生产装饰品。装饰品有两大类，一种名为"武幻"，可以强化武将的动作，比如瞬间移动之类的。另一种名为"战玉"，可以给武将附加各种效果，例如系列中常见的属性。

此外游戏还会提供下载服务，让玩家玩到新的任务或拿到新的道具。没有条件上网的人，也可以通过Ad Hoc从朋友那里得到这些东西。

现在你大概明白为什么要叫本作为"怪物猎人无双"了吧？

©KOEI Co., Ltd. All rights reserved.

何为Ad Hoc Adhoc模式下，所有连接的设备之间并不需要专门建立热点的网络设备，而是将选择相同频道的无线设备直接相连，构成对等网络，从而实现PSP之间的近距离联机。

史上最弱主角登场！



你们知道惹主人生气的后果是什么的吧？

文 九兵卫
美编 anubis

普利尼 俺当主角行吗？	日本一	动作
PSP プリニー オレが主人公でイイんスか？		日版
预定2008年11月20日发售	1人	4800日元
无对应周边		

最近《魔界战记》的人气越来越旺，从掌机到家用机可谓多平台全面开花。除了制作公司卖力的宣传，系列本身的独具个性的风格与特色也从中起了不可忽视的推动作用。这次在PSP平台上公布的新作，不仅游戏类型从策略变为了动作，而且还反其道而行之地采用了系列历史上的最弱角色作为游戏的主角。无论你是不是《魔界战记》的FANS，都应该去体验一下这场无厘头的搞笑闹剧所带来的乐趣。



艾托娜

以绝对的实力（暴力？）获得魔界认可的女魔神，曾经和拉哈尔以及芙蓉等人并肩战斗过。手段残暴且蛮不讲理是艾托娜对待手下的一贯作风。另外，最近她还迷上了吃甜点。

CHECK 游戏的舞台随时间变化！

和一般的横版过关游戏不同，本作的舞台是存在时间变化的。具体来讲，就是每当玩家完成一小关，一下关的场景就会出现昼夜交替。千万不要以为昼夜交替只是单纯地改变了游戏的背景，因为在危险重重的魔界，夜晚出现的魔物会更多更强大，这将是普利尼在冒险时必须掌握的规则。此外，在遇到BOSS时，对话内容也会因为昼夜的区别而发生变化。

趁着白天大干一场！





故事 STORY 受艾托娜之命前去寻找"终极甜点"！



俺真的不是故意的……

自从前任魔王拉哈尔转世，魔界就一直由艾托娜掌管着，没有任何人能约束得了她。为了显示威信，她称自己为魔神艾托娜，地位甚至超过了魔王。某天，悠闲的艾托娜正打算坐下来吃下午茶，却发现精心准备的点心不知被谁偷走了。这下可不妙，闻讯赶来的普利尼们看到火冒三丈的艾托娜拉着比平时恐怖100倍的脸，感到了前所未有的杀气。于是，一直饱受艾托娜剥削和虐待的普利尼们"毅然"决定前往魔界最凶险的地方找寻"终极甜点"献给她，也只有这样才能平息艾托娜的怒火了。

战斗 BATTLE 用前仆后继的人海战术拖垮一切敌人！

旋转冲刺！





光束战车？

为什么倒霉的总是俺？



▲面对关卡最后的BOSS那一长串的HP，这正是普利尼展示自己顽强生命力的时候了。

在本作中，我们可怜的普利尼在面对强大的敌人时必须使出浑身解数才能取胜。尽管每个普利尼的HP只为1，受到所有攻击都为一击必死，但是游戏中普利尼的初始参战数量将达到1000，只要接过象征着主角的红围巾（曾经是拉哈尔用过的），一个普利尼倒下了，后面无数的普利尼就会站出来继续战斗！这就是我们强大的人海战术。

普利尼

它们是魔界中最低等的生物，为了救赎前世负罪的灵魂而不停地为雇主工作。魔界中悬殊得离谱的实力差距使得这次的冒险对于弱小的普利尼们来说，将注定是一次不归路……

俺的时代终于到来啦！

试玩版感受 玩了试玩版后感觉普利尼的动作设计得非常搞笑，但游戏中普利尼死了之后没办法原地复活，难度比预想的要稍微高一点。好在每关存盘点很多，外加那1000只普利尼的后备力量，所以即使是动作游戏苦手也不用担心过不了关。

©2008 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

栏目主持 晴天&星夜

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

女性玩家市场一直都是游戏厂商努力挖掘的方向，而本次短波中的《淑女风范》就是这样一款引导消费，满足女性玩家时尚理念的模拟游戏，光是想想在现实中就有这样的服装存在，相信很多女性玩家都已经按耐不住自己内心的冲动了吧！



在欧美经常有一些规模很小、名气不大，但实力惊人的小型工作室，诸如 id、Epic 等公司都是由这些小工作室进化而来，每年也都会有一些新秀涌现。今年的明星级新工作室肯定是《小小大星球》的 Media Molecule，不过除此之外也有不少值得关注的小工作室，这次我们就来介绍几款低名气小工作室的作品吧！



龙之子 VS. Capcom 乱世英雄

Wii ■タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES ■日版
格斗 ■Capcom ■预定 2008 年 12 月 11 日发售

Capcom 的街机对战游戏《龙之子 VS Capcom》相信已经引起不少街机对战迷的注意了，该作除了使两大公司的经典人物实现传说中的对战外，还继承了 Capcom 以往格斗游戏中组队交互攻击，搭档援护攻击和队伍超必杀系统。更令人惊喜的是，这款新作除了街机版还特别开发了 Wii 版，用双节棍手柄来进行操作不知道会是怎样一种感觉呢？

传说中的对战在此展开

强制受身 当受到对方一面倒的攻击时，玩家的处境就会变得相当不利，这时可以消费两条必杀槽和少量的体力来进行强制受身，使用后角色可以马上调整姿势和即时地进行防御，在对战过程中起到扭转局势的作用。



◀发动强制受身后可以暂时取消对手的进攻。

新的系统变更点

空中交互攻击 传统的格斗系统里都少不了有空中连续攻击，在引入组队系统后，本作在空中攻击部分又有了新的表现。玩家可以把对手挑空，在一番连续的空中攻击后切换为同伴，然后让他负责之后的攻击。这个系统可以让玩家攻击快中断的时候继续空中连击，可以说是相当实用的系统。



▶在攻击后让队友接手，同时会出现“VAIR RAID”的提示。

崩坏连续攻击 战斗中利用该系统可以允许玩家把红色的体力槽一次性全部消费（红色部分原本的作用是让待机的队友回复体力），之后角色的动作就会变得异常迅猛，平时不可能连得上的连续技也可以一口气连上，要想防御住这一连串的攻击绝对不是件容易的事情。

Wii版新加要素



为了符合 Wii 适合多人同乐的特质，厂商特地为每个角色都设计了属于自己的原创小游戏，而且最大支持 4 人同时游戏。另外战斗中还可以通过挥动遥控器手柄来直接使用必杀，这样就算没接触过格斗游戏的玩家也可以轻松地享受爽快的对战。

◀多人参与的射击游戏，看起来很有意思的样子。

［文：阳光成员 Solid］

淑女风范

NDS ■Girls Mode ■日版
模拟经营 ■Nintendo ■预定 2008 年 10 月 23 日发售

以成为一流店主为目标努力吧

［文：玛娜］

玩过 PSP 上《我的造型师》的玩家应该会觉得本作非常眼熟，不过虽说都是针对女性推出的换衣时尚游戏，两者却可以说是完全不同。在本作中，玩家要扮演一名时尚服装店的店长，努力将自己的商店经营得更好，累积人气，以到达最终成为一流店主的目标。游戏中有共计 16 个种类数量巨大的服装、眼镜、帽子、鞋子等道具登场，这些服装是由“GMS”、“Lovits”、“AZUSA”、“Cherry gerry”等服装品牌提供的，风格各不相同，可以提供给玩家各种搭配的方式。

接待的流程

在游戏的开始，玩家要先作为店员在店里打工，满足大多数来到店里的顾客的要求并推荐适合的商品给他们，接下来才会被任命为新店的店长。

①听取顾客的需要 来到店里的客人都会有一定的预算，先检查她们的预算和要求再做出针对性的推荐是接待工作最基本的环节。同时，根据游戏里季节的变化，季节也是我们所需要考虑的一个元素。



◀左画面的“预算”是一定要注意的内容。

▼除了款式，颜色的选择也很重要。



②选择道具试穿看看 选中推荐给顾客道具后，右侧的画面会有两个选项出现，选择左边的试穿就可以让顾客穿上衣服，如果这件服装给顾客的满足度很高的话，顾客便会买下它。如果选择右边的观察的话，就可以观察顾客的反应，玩家只有 3 次观察顾客反应的机会，一旦没有机会顾客就会直接穿上服装。



▲让顾客在试穿的时候有很高的满足度，累积下来提高人气，店的等级就会上升。

活跃在时尚的最前线！

成为了新店的店长之后，自由度就会大大提升，玩家可以根据自己的喜好自由决定店里采用什么样的装潢。而且，当店的等级上升到一定程度的时候，就会被邀请参加在比赛会场中举行的时尚比赛，如果在比赛中获得胜利，还会得到非常珍贵的道具！



▲想要在杂志上介绍商店的记者，利用杂志宣传会大大提高知名度哦。

▼参加时尚比赛是成为一流店主必不可少的一步。





▲既然是自己的店，就可以自由改变整个店的氛围了，随着等级的上升，可以选择的装饰风格和音乐也会越来越多。

NDS | 桃太郎电铁 20 周年 | 2008 年 12 月 18 日发售 纪念系列作品推出 20 周年的系列新作，玩家不但可以将游戏中将游戏年限最高设置为 50 年，还有专门的联机对战地图等待你和好友的共同挑战。

导管 Wii最强画面！

Wii ■The Conduit ■美版
主视角射击 ■High Voltage Software ■预定2009年3月发售

虽然多数 Wii 玩家并不看重游戏画面，但是对于传统游戏类型，没有漂亮的画面就很难吸引眼球。High Voltage 公司的这款游戏就是以“挑战 X360 和 PS3 的画面质量”为卖点，力图改变人们对 Wii 主视角射击游戏的恶劣印象。

游戏故事发生在近未来，玩家扮演的是秘密特工，受雇于秘密机构“The Trust”，这是一个类似于《黑超特警组》的机构，专门对付大众并不知情的外星人入侵事件。本作的单人部分共有 9 个任务，流程总共约 10 个小时，除此之外还有大量的分支剧情和隐藏道具可以收集。玩家可以通过“全视之眼”这种道具看到陷阱和地雷。本作不会有过场动画，剧情将通过电视和电台广播等方式讲述。


■将外星人打倒后，可以使用他们的强力武器。


■画面上方的界面信息都可以取消。

本作的操作方式有点像《银河战士 Prime3》，不过如果你对任何操作设定有所不满的话，都可以自由更改。从游标的灵敏度、转身速度、死角到各个键位对应的功能乃至体感操作对应的动作都是可以由玩家自己设定的，此外在游戏界面中显示哪些内容也可以改变，你可以将血槽、弹药数量等显示信息拖拽到屏幕中的任意位置，也可以将这些元素全部取消。并且这些设定可以在进行游戏的中途即时进行，直接调出一个设定菜单，更改之后效果立竿见影。

玩家也可以使用外星人的武器，有一种武器可以分割成两个发射口，在画面中出现两个准星，同时朝两个敌人发射能量球。有些武器发射的导弹还可以用遥控器手柄指引前进方向。本作预计将会对应 Wii Motion Plus 让感应精度大幅提高，此外也将对应 WiiSpeak，用于在网战中进行语音通信。本作有标准的多人模式，包括死亡竞赛、组队死亡竞赛、夺旗等。

作为本作最大卖点的游戏画面目前看来非常令人满意，如果只是用普通电视，乍一看还以为是 X360 游戏，凹凸贴图、法线贴图、水体倒映效果、边缘高光效果等都是在 Wii 上十分罕见的。不过游戏的画面帧数只有每秒 30 帧，而且在一些爆炸场面中还会更低，希望在最终版本中能有所改进。


▲造型古怪的外星武器。


▲看来在主角的手臂上也可以安装一些强化装备。

［文：阳光成员 清国倾城］

惩罚者 杀无赦 漫画暴力英雄归来！



■玩家不仅有 8 名角色可选，而且也可以对其相貌进行设定。

PS3 ■The Punisher: No Mercy ■美版
主视角射击 ■Zen Studios ■发售日未定

Marvel 公司的著名反英雄形象“惩罚者”曾经多次被改编成游戏，最早最著名的就是早年的一款街机清版动作过关游戏，后来也推出了几个 3D 化的新作，但是都不幸成为了垃圾游戏的代表。由于《惩罚者》的电影新作将于秋季上映，因此同时期也会有游戏新作发售，不过这次的新作是专门为 PSN 开发的，漫画版中的多名英雄和恶人都可以选用，号称带来街机游戏般的爽快感，并且支持在线多人模式。游戏采用了虚幻引擎 3 制作，画面相当出色。

游戏中的可选角色有 8 名，各自都有自己独有的武器和能力，玩家可以选择一两种。单人模式有多张地图，一般是竞技场一样的结构，每张地图有 4 场战斗，并有多种游戏类型，最后是一场 BOSS 战将气氛推向高潮。剧情采用漫画一样的图片框表示，采用了动态图片效果，并加入配音。多人模式是本作的重点，每场比赛可以带 3 种武器上场，分别是近距离、远距离和特殊武器。


▲本作内容与电影版几乎没有关联。

［文：星夜］



■游戏的色调与氛围有点像《潜龙谍影4》。

暗影猎杀 又一对战地双雄！

X360 ■Shadow Harvest ■美版
动作射击 ■Black Lion ■预定 2009 年发售

《暗影猎杀》虽然只是一个不知名的工作室开发的游戏，但是却有可媲美顶级大作的惊人画面。游戏以美国陆军设立的特殊行动部门“情报支援行动部”（ISA）为灵感，讲述其中的一个超级精英部队“黑色特攻队”在世界热点地区机密作战，美国政府拒绝承认这支队伍的存在，但是在过去几十年他们在全球舞台上发挥了关键作用。游戏发生在 2025 年，主角是三角洲部队的 Aron Alvarez 和女间谍 Myra Lee，前者为近战型角色，后者为秘密行动的高手。玩家将可以同时控制两名主角。游戏采用了开放的关卡结构，有大量分支任务。



■同时控制两名主角的系统类似于《战地双雄》

［文：星夜］

真正的《龙珠》来了，本作忠实还原了小悟空的精彩冒险，故事一直讲述到天下一武道会结束。与之前“《龙珠 Z》系列”作品热血的风格不同的是本作更加注重怀旧的感觉，让玩家能够重温自己儿时的感动，当熟悉的主题音乐响起的那一刻，你是否已经“泪流满面”了呢？游戏的素质在同类作品中算是相当出众的了，良好的打击感和完善的系统让玩家乐此不彼，多达 200 余种的雕像更是给“真饭”提供了收集的乐趣。虽说游戏的迷宫有过长的嫌疑，但是解开谜题的成就感还是非常强的，如果你经过“龙珠”的时代，那么就不应该错过这此回忆的机会。

通关时间：普通流程需 10 小时，全隐藏要素收集需 20 小时左右。



DRAGON BALL DS
ドラゴンボールディーエス

文 火云　美编 anubis

龙珠DS	NBGI	动作
NDS ドラゴンボールDS		日版
2008年9月18日	1人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

系统解析

基本操作

移动

在游戏中绝大多数情况下都要靠触控笔来完成操作，小悟空的移动、攻击以及调出菜单等操作都可以使用触控笔来轻松完成。在使用触控笔点住小悟空的身体，然后再将触控笔拖向屏幕中的其他方向就能够使小悟空向指定的方向移动，点住方向一段时间后小悟空便能够进入加速奔跑的状态。在奔跑状态下如果撞到敌人便会停下来，而被撞的敌人也会产生硬直。需要注意的是，使用十字键也可以控制小悟空移动，但是由于游戏的视角是斜 45 度，所以使用十字键反而不容易控制，建议全程使用触控笔进行操作。

游戏中的大部分时间悟空身边都会跟着个布尔玛，虽然无法对其进行操作，但是普通难度下她不会有任何危险也不会帮到玩家多大的忙。

其他快捷操作

虽然战斗只能通过触控笔来实现，但是其他的操作却可以通过 NDS 的按键来进行快捷操作。除了十字键和 L 键可以负责控制角色移动和切换战斗模式之外，R 键能够调出状态菜单；X、Y、A、B 四个按键负责移动视点（可移动的视点范围很小）；START 键在上屏调出地图（需按住，此时游戏也会暂时停止）；SELECT 键调出龙珠雷达（在寻找龙珠的关卡中能够起到作用）。

游戏几乎将 NDS 所有的按键都安排上功能，如此简化的操作也为我们游戏提供了很大的便利。其中调出地图的功能非常使用，游戏中期的迷宫非常麻烦，我们在解谜时多查看地图可以有效减少跑冤枉路的几率。地图上黄色的点为进出口，灰色则为楼梯。



战斗模式变更

战斗中点击画面下方中部的卷轴就可以切换小悟空的战斗模式了：卷轴为拳头时为格斗模式，这个模式下悟空的行动比较灵活，攻击的频率也很高，基本攻击为连续点击敌人给予其造成连续的打击，而且还可以做出翻滚和瞬间移动等动作，该模式在对付行动灵活的敌人时比较有效。



卷轴切换为如意棒时为如意棒模式，该模式下小悟空的攻击范围和攻击距离非常大，基本上屏幕上可见的敌人都能对其进行打击，如意棒的基本攻击也是点击敌人的身体，虽说攻击距离比拳头要长，但是攻击频率较慢，所以如意棒的普通攻击不如格斗模式时实用。如意棒模式下悟空不能够进行翻滚的动作，但是却可以进行防御，不采取任何操作站着不动的状态下就能够防御敌人的进攻了（除防御不能的攻击外），防御时会扣除很少的体力。

如果觉得画面下方中央的卷轴不好点击的话，可以使用触控笔点住卷轴，然后将其拖动到画面中的任何位置，根据自己的习惯给他安排一个合适的位置吧，毕竟这是在战斗中需要频繁点击的部分。按 L 键也可快速切换战斗模式。

特殊技

随着流程的进行，小悟空也会学会越来越多的特殊技能，这些技能不仅威力巨大，而且对某些敌人还有特殊效果，在解谜的过程中也能够发挥巨大作用，游戏中的机关有 90% 以上是必须使用特殊技才能开启的。战斗时画面下方小悟空和布尔玛头像旁的两个槽，红色的是体力槽，黄色的就是气力槽了。使用任何攻击动作或特殊技都会消耗一定量的气力，气力会随着时间很快回复，但是如果耗光后小悟空便会有一段时间不能行动，所以战斗时也不能一味猛攻，否则耗光气力后的回复时间里很容易遭到敌人的攻击。气力和体力的上限可以通过获得迷宫中的隐藏体力或气力碎片来提高（各 15 个）。

特殊技的等级可以通过在战斗中获得修行点数来进行提升，每种特殊技都可以进行两次升级，升级需要的点数所有不同，建议先将经常使用的特殊技升满。

其实蓄力是格斗模式和如意棒模式都存在的技能，在战斗中使用触控笔点住小悟空的身体，他的身上便会开始冒出斗气，蓄力后做出的攻击威力会提升几个档次。蓄力分为两个阶段，到达第二阶段后小悟空的身上会发出白色的光芒。



©バードスタジオ／集英社・东映アニメーション©NBGI.

格斗模式

格斗连击

强化	LV2 增加连击回数；LV3 增加连击回数
实用度	★★★★

格斗模式的普通攻击，攻击速度和发招速度是所有招式中最快的，而且消耗的气力量非常小，可以当作常规攻击手段。虽然单发的攻击力比较低，但是一套连击下来也能给敌人造成可观的伤害，在对付行动缓慢的大型敌人时，可以采用绕到身后给予其连击的战术。格斗连击的缺点是攻击时无法及时中断，很容易遭到敌人的反击。

旋转攻击

强化	LV2 消耗气力减少；LV3 消耗气力减少
实用度	★★★★

游戏后期习得的技能，点击小悟空的身体后，再在他的周围顺时针或逆时针划一个圈就能让其进入旋转的状态。该状态下触碰火焰、水或者电便能够让身体携带该属性，利用这个性能能够通过或开启特别的机关。由于旋转攻击的攻击力偏低，所以也属于解谜大于战斗的特殊技。不过由于旋转攻击的移动速度非常快，所以在赶路时能够发挥巨大作用，游戏中的评价只跟过关时间有关，想要取得S级评价就必须借助于旋转攻击来赶路，因此给它的实用度加上一颗星。

突进

强化	LV2 增加一次攻击判定；LV3 增加将敌人击退的距离
实用度	★★★★★

使用触控笔点住小悟空后再将其向一个方向拖拽就能够让他往一个方向突进，提升等级后突进时可以有两次攻击判定。突进可以破坏小型石块。由于突击的机动性高，蓄力后的攻击力大，在攻击敌人的同时还具有突围或逃跑的功能，所以是非常使用的特殊技。在BOSS战中也能当作主力技来使用，但使用时需注意气力的残余量。

残像拳乱舞

强化	LV2 增加连击回数；LV3 增加连击回数
实用度	★★★

第7章才能获得的特殊技，在敌人攻击到小悟空的一瞬间点击画面中的任意位置便能瞬间移动到敌人的背后，此时迅速点击敌人就能够施展残像拳乱舞了。由于习得的时间太晚，而且发动乱舞时无法移动，所以该特殊技的实用度受到了一定影响。不过如果在无法使用道具的第8章能够熟练使用乱舞的话，在战斗中便能够轻松不少。

龟派气功

强化	LV2 缩短发动时间；LV3 缩短发动时间
实用度	★★★

游戏中后期才能够习得的技能，连续点击小悟空的身体两次，然后依次点击画面中出现的"か"、"め"、"は"、"め"（点得越准攻击力越高），最后在点击屏幕中的任意一个方向就可以向该方向发动龟派气功了。发动后持续点住屏幕然后拖动触控笔就可以改变光波的方向。龟派气功是破坏最大石块和墙壁唯一手段，由于龟派气功的发动时间较长，攻击力也没有想像中的高，所以还是多用于破坏。在没有击中任何目标前龟派气功消耗的气力非常少。

气功掌

强化	LV2 更容易将敌人推倒；LV3 增加将敌人击退的距离
实用度	★★★

点击小悟空的身体后，再对着画面中的任意方位点击就能够使用具有击退效果的气功掌了。游戏中的某些敌人，比如乌龟等必须使用气功掌将其推倒后才能对其造成伤害，所以也是游戏中不能缺少的技能。气功掌的出招速度和攻击力都中规中矩，但是由于有击退效果所以安全系数比较高，不妨在习得之后多多使用。

如意棒模式

如意棒连击

强化	LV2 增加连击回数；LV3 增加连击回数
实用度	★

如意棒模式的普通攻击，连续点击敌人便能够发动成功。虽然与格斗连击都属于普通攻击，而且消耗的气力也很少，但是由于过于缓慢的攻击速度和偏低的攻击力让该特殊技很难有使用的机会。攻击时无法移动容易遭到反击，和相对于如意棒模式其他特殊技而言过短的攻击距离，过多的缺点限制了该技能的使用。

伸缩攻击

强化	LV2 增加将敌人击退的距离；LV3 增加攻击力
实用度	★★★

游戏初期就能够使用，属于如意棒的基本技能，发动方法和格斗模式的突进一样，点击小悟空的身体后将触控笔拖向画面中的任意一个方向就能够使如意棒伸缩，此时让触控笔离开屏幕就可以发动攻击了。伸缩攻击是游戏初期攻击距离最长的招式，玩家可以躲在远处进行偷袭，不过由于无法进行快速地连击，所以实用度受到了影响。习得叩杀后就可以放弃该招式了。

横扫千军

强化	LV2 增加将敌人击退的距离；LV3 增加攻击力
实用度	★★

同样是初期技能，发动方法和伸缩攻击很类似，需要点击小悟空的身体然后将如意棒伸长，在沿着屏幕划一个半圆就能够使如意棒做出扫动的攻击。横扫千军的攻击范围和攻击距离都非常可观，使用此招攻击大片敌人和小石块比较有利，但是由于发招比较繁琐，而且打击效果也不够理想，实际使用起来并不是十分顺手。与叩杀和伸缩相比处于一个比较尴尬的位置，颇为鸡肋。

上车轮

强化	LV2 攻击范围变广；LV3 消耗气力减少
实用度	★★★

游戏中期能够习得的技能，使用触控笔点一下小悟空的身体后，再在其周围逆时针或顺时针的圆圈，就能够让小悟空向上转动如意棒产生360度的冲击波。上车轮的攻击范围无疑是游戏中最广的，冲击波有驱散毒雾和热气等气体的作用，用来对付敌人的围攻也比较有效。攻击时无法移动，发招时比较容易被敌人的飞行道具击中，还有攻击距离较短的缺点都限制了该特殊技的使用。



宝箱 游戏中的宝箱中可以开出增加体力和气力上限或金像等珍贵道具，不过宝箱的位置并不难发现，只要细心寻找，难度不大。后期个别宝箱需要碰到画面中发亮点才能使宝箱出现。

前车轮

强化	LV2 攻击时能够放出风弹；LV3 风弹击中敌人时会发生破裂
实用度	★★★★

和上车轮同时习得的技能，使用触控笔点击一下小悟空的身体后，再点住画面中的任意位置不放，就能够对着该方向发出冲击波，拖动触控笔则可以改变前车轮的方向。与上车轮相比，虽然前车轮的攻击范围有所不及，但是却更加灵活，升级之后能够向前方发射风弹更增加了技能的攻击距离，如果能够连续命中敌人攻击，攻击力还是非常可观的，是一个可以频繁使用的相当可靠的技能。

叩杀

强化	LV2 攻击范围变广；LV3 增加攻击力
实用度	★★★★★

如意棒中最实用的技能之一，点击小悟空的身体后，再点击画面中的任意位置，就能够使用如意棒敲击该位置，升级到 LV2 后叩击的攻击范围还可以增加。玩家可以先与敌人拉开一定距离，然后在安全地带使用如意棒敲击敌人。叩杀发招速度比较快，升满后的攻击力和攻击范围都相当可观，建议优先将该技能的等级升满。如果能够配合蓄力攻击，便能够给敌人造成很大的伤害。

商店的功能

消耗道具

在选择章节的菜单中点击画面中左下方的“かいもの”就可以进入游戏中的商店，然后再点击“かう”或“うる”就可以进行买卖了。买东西的第一项“どうぐ”可以购买消耗道具，由于本作中过关后的评价只跟时间有关，所以玩家完全可以通过“嗑药”来提高自己的杀敌速度，当然，前提是你的荷包要足够鼓。

道具名	售价	效果
肉まん	10	回复少量体力
ラーメン	30	回复大量体力
まるやき	100	回复全部体力
パワーD	20	短时间内增加攻击力
ガードD	20	短时间内增加防御力
エナジーD	20	短时间内气力回复速度加快
みがわり	200	增加一次复活机会，只能携带一个
ヘッチャラ	50	短时间内体力不减

布尔玛的武器

布尔玛作为小悟空冒险途中的同伴，也能够对敌人进行攻击或为悟空提供辅助攻击。她的武器可以在选择关卡时进入商店购买，每种武器的效果都有所不同，随着流程的发展就能买到更多的武器。下面就让我们来看看可以在商店中买到哪些布尔玛的武器，而这些武器的效果又是怎样的。

武器名	售价	效果
サブマシンガン	200	高射速大范围攻击武器，威力较低
ランチャー	500	火箭弹拥有高杀伤力和大爆破范围，但攻击速度慢消耗气力大
ライフガン	300	当自己或小悟空的体力过低时可以回复少量体力
パワーガン	300	短时间内提高小悟空的攻击力
ガードガン	300	短时间内提高小悟空的防御力
エナジーガン	300	短时间内小悟空气力不减
おいろけ	100	吸引敌人的注意力

登上筋斗云 开始寻找龙珠之旅吧！

1-1 CHAPTER 布尔玛与孙悟空

S 级评价奖励 银像 142 孙悟饭

游戏的第一关通常都是教学关卡，本作同样不例外。能够控制小悟空移动后，向家门下方开始进发。途中的断崖只需点住悬崖的另一侧，就可以直接跳过。挡在路前的方形巨石需要一直点住巨石把它推进河中或山下才可以通过。

向前来到一片空地之后就会进入强制战斗，根据系统的提示使用各种攻击手段击败小猪后布尔玛成为同伴。布尔玛成为同伴之后就不能自顾自地往前冲了，由于布尔玛没有跳跃的能力，所以遇到需要跳跃的地方后，就要控制小悟空先通过，然后想办法将石块推倒缺口处使布尔玛通过。一路返回关卡开始的家门口本关结束。

宝箱攻略		
宝箱名	获得道具	获得方法
宝箱	体力碎片（小悟空）	第一个方形巨石处，将巨石推入水中跳到对岸即可看到宝箱

1-2 CHAPTER 布尔玛的危机

S 级评价奖励 银像 039 布尔玛

沿着山路边打倒小猪敌人边前进，来到山洞前发现洞口被有封印的岩石挡住。今后的流程中会有很多类似的机关，需要将出现在区域内的敌人全部击倒才能解除岩石的封印。进入山洞后沿着小路来到方形巨石挡路的十字路口，控制悟空走西侧的岔路（以地图方向为准），使用如意棒破坏挡路的石块跳跃前进绕到方形巨石的另一侧将巨石推到坑中就能使布尔玛通过了。地面布满突刺的区域需要使用如意棒将上方堵在出水口的石块破坏，使水流入坑中后中间的木板就会漂浮起来。

出山洞经过记忆点之后会来到一个瀑布前，这里会暂时与布尔玛分开行动，分别走左侧和右侧的岔路，将尽头水流旁的方形巨石推入水中切断河道即可使瀑布下方出现新的洞口。出洞口前行一段时间即可到达 BOSS 战前的记忆点。





BOSS战 翼龙

在战斗中攻击命中 BOSS 几次后，它会从屏幕外发动俯冲攻击，俯冲的速度较快，不过可以使用翻滚来回避。躲过三次俯冲攻击后，它就会飞到悬崖周围上空盘旋，此时需要登上高台使用如意棒攻击它，击中后 BOSS 便会掉落到地面并进入昏厥状态，此时便可切换到格斗模式使用连击或蓄力攻击给予其重创。需要注意的是，BOSS 在地面时会扔出炸弹和吐火，应该及时进行回避。

宝箱攻略		
宝箱名	获得道具	获得方法
宝箱1	气力碎片（布尔玛）	游戏开始不久后山路悬崖的另一侧，需要将挡住跳跃点的小石块破坏才能跳到宝箱前
宝箱2	体力碎片（布尔玛）	山洞内岔路的北侧道路中即可发现
宝箱3	体力碎片（悟空）	瀑布西侧的道路，有两只恐龙的区域中
宝箱4	气力碎片（悟空）	瀑布下的山洞内，经过第一个吊桥后前方区域中央的高台上
宝箱5	金像161 翼龙	进入瀑布下的山洞内，经过第一个吊桥在前方的岔路口走北侧的岔路，使用叩杀破坏挡路的巨岩跳到另一侧即可看到宝箱。需要注意的是，正常流程中目前还没有习得叩杀的技能，所以该宝箱需要后期再返回此处才能获得

1-3 CHAPTER 龙珠追迹

S 级评价奖励 银像 163 迷你翼龙



本关一开始龙珠就被小翼龙偷走，在游戏中按住 SELECT 键调出龙珠雷达就可以看到龙珠的位置，这也是小翼龙所在的位置。对付小翼龙的方法和上一关和翼龙交战时一样，站在悬崖上使用如意棒就可以将其击落，然后上前猛攻即可。击败持有龙珠的小翼龙后本关结束。

翻滚和瞬移 格斗模式最具优势的就是移动起来比较灵活，连点屏幕其他位置两次还可以使小悟空做出翻滚的动作来回避敌人的攻击。翻滚和瞬移是格斗模式经常用到的招式，活用之后杀敌将更加轻松。

1-4 CHAPTER 龟仙人的筋斗云

S 级评价奖励 银像 165 山贼

本关的过程中需要一直背着海龟前进，除了移动外只能做出一种攻击动作，所以想要获得高评价就要避免与敌人做过多的纠缠。由于背着海龟时出招非常慢，所以在对付行动敏捷的土狼时不容易命中，建议等待土狼发动冲刺攻击后站在原地发怒的时候再上前出招。好在本关的地形并不复杂，沿着道路一直走下去就能够达到记忆点。

BOSS战 山贼

山贼的攻击方式比较单调，只会使用大剑进行横斩和纵劈。由于山贼的移动速度比较缓慢，出招速度也不快，可以切换成格斗模式绕到他的身后进行连续攻击，看准其出招的瞬间回避或翻滚到他的身后继续攻击。山贼横斩的攻击范围较广，近身时站在侧后方也有被击中的可能，所以建议使用格斗模式时站在其身体的正后方。如果安全起见也可以站在远处使用如意棒进行攻击。

分支流程			
关卡名	出现条件	S级评价奖励	宝箱
1–5	完成章节1–4	银像005 悟空	无
1–6	完成章节8–4	银像036 布尔玛	金像025 布尔玛
1–7	完成章节7–6	银像021 悟空	无

2-1 CHAPTER 帮助村民

S 级评价奖励 银像 020 悟空

到河边后先控制小悟空跳到对岸，然后将上方的石块推进水中就能使布尔玛通过了。进入山洞后会遇到从地面裂缝中冒出的蒸气挡道，这里小悟空将会习得“上车轮”和“前车轮”的特殊技，使用这两个技能便能够驱散蒸气。另外，使用上车轮或前车轮对本关新出现的吊在空中的敌人有特效。蜈蚣蜷作一团的时候，使用叩杀比较有效。通过蒸气来到前方的翼龙石像前，使用前车轮将其吐出的光球反射回去即可解开封印（站在光球的线路上提前发动前车轮等待光球自动上门即可）。下一个区域分为上下两条岔路，先控制悟空走下方跳上漂浮在水中的木板来到另一侧，触动墙上的机关即可打开上方的木门让布尔玛通过。前方的吊桥处需要使用如意棒按下对面的开关才能放下。

通过吊桥后再经过一个区域即可走出山洞，到达最上方的封印前击败一个青色山贼（虽然招式一样，但是体力比之前的 BOSS 要少得多），击败山贼调查封印后的发光点本关结束。

宝箱攻略		
宝箱名	获得道具	获得方法
宝箱1	气力碎片（悟空）	本关开始后入口处不远即可看到
宝箱2	体力碎片（悟空）	山洞中上下的岔路口，走上方的岔路即可看到宝箱
宝箱3	金像011 悟空	山洞中击倒恐龙的位置，从下方向左进发，走不远就能够看到宝箱
宝箱4	气力碎片（布尔玛）	蒸气前方左右岔路的位置，走右侧岔路就能够发现宝箱
宝箱5	体力碎片（布尔玛）	从山洞走出来到森林的区域后，在从台阶到达右上方即可
宝箱6	气力碎片（悟空）	进入第一个山洞前，击倒左侧吊在空中的敌人，从利用很多窟窿的石块打倒另一侧的平台即可看到宝箱（需获得如意棒的能力后再返回本关）

2-2 CHAPTER 拐子妖怪乌龙

S 级评价奖励 银像 148 乌龙村 娘 1

BOSS战 变身妖怪乌龙

本关上来就是一场BOSS战，变身后的乌龙有两种攻击方式，一种是高高跳跃后的踩踏攻击，这招的攻击范围很大，而且追尾性能很好，只靠移动很难回避，玩家可以在乌龙落地前进行翻滚来回避。另一种攻击是使用手中的花束进行攻击，花束攻击分为正面的叩击和旋转放射花瓣攻击，只要不站在他的身前基本就不会被打到。旋转攻击时围着乌龙绕圈就能确保安全。如果不小心被花束叩击击中小悟空会短时间眩晕，而被花瓣击中下屏幕暂时会出现花瓣干扰玩家的视线。切换为格斗模式绕到乌龙的背后使用格斗连击可以轻松获胜。

击败乌龙后会进入游戏中的第一次空战，空战的操作方法十分简单，使用触控笔拖动小悟空的身体即可控制他在画面中移动，移动到画面的上方即可保持最大速度，下方则是减速，连续点击小悟空的身体两次则能够进行跳跃。如果撞到途中出现的小鸟等障碍物，小悟空的速度会降到最低，从光环中穿过则能够在短时间内将速度提升到极致。在到达终点前追上乌龙即可完成本关。

2-3 CHAPTER 乌龙与小悟空的对决

S 级评价奖励 银像 149 乌龙村 娘 2

本关只有悟空一人行动，开始走左侧的道路进入前方的房间后，突然房门关闭，需要将房间内的敌人全部消灭才能使房门开启。踩下便能放下前方墙壁的机关，需要踩在机关上使用如意棒攻击墙上的另一个机关才能将关闭的房门开启。乘坐升降机到达下层，走下方的通道使用如意棒的前车轮或上车轮技能吹散蒸气前进，触动下方房间中的机关即可打开原来锁住的房门。通过房门到达东北角由升降机到达上层，在西侧的房间内举起地面的木箱踩在下方的机关上，将木箱扔到下层，再返回下层进入刚才打开的房间踩下机关即可点亮左侧的灯。

再次乘坐升降机来到 1F，走下方东侧的道路，在最东侧跳过突刺在前方的平台举起木箱踩在机关上，把木箱扔到下层，然后乘上方的升降机到达下层。途中注意地面的陷阱，乘下方的升降机到达上层，使用同样的方法将上层的木箱扔下，然后返回下层进入刚刚打开的房间踩下机关即可亮点另一盏灯。点亮两盏灯之后即可从楼梯登上乌龙所在的房间展开 BOSS 战。

BOSS战 变身妖怪乌龙2

与乌龙的第二场战斗，这次他变成了一个拿着拉面的机器人，当他全身冒着拉面的热气时任何攻击都是不起作用的，需要使用前车轮或上车轮将热气驱散后才能进行攻击。乌龙会使用碗里的拉面攻击悟空，远距离时是扔出拉面攻击，当玩家靠近他后他会迅速逃到其他地方。所以本场战斗使用如意棒来对付乌龙要比格斗模式轻松得多，如意棒不仅能够防御乌龙的冲撞攻击，当他距离较远时可以使用伸缩攻击，车轮攻击则能够将他扔出的面团反射回去。

宝箱攻略		
宝箱名	获得道具	获得方法
宝箱1	体力碎片（悟空）	第一处蒸气机关的附近
宝箱2	体力碎片（布尔玛）	乘坐电梯到达下层后，将途中的翼龙石像击倒
宝箱3	金像061 绅士乌龙	将某房间内出现的蜈蚣全部清除后出现
宝箱4	气力碎片（布尔玛）	点亮右侧灯的途中通过浮动的木板后可以看到

2-4 CHAPTER 六星球的行踪

S 级评价奖励 银像 150 乌龙村 娘 3

虽然说本关的路程较长，但是并不复杂，基本没有岔路，只需沿着主干道走下去即可过关，仅有的两条岔路也都是宝箱。本关的时间基本都花在了和敌人战斗中，途中会出现大量封印，不过敌人大多都是吊在空中的家伙，使用前车轮很快便能将其解决。终点前需要和两名山贼发生强制战斗，战斗时尽量使两人的距离拉开，单独对付他们即可。

宝箱攻略		
宝箱名	获得道具	获得方法
宝箱1	金像063 机器乌龙	第三个封印前右侧的岔路
宝箱2	气力碎片（悟空）	地图最东北角的岔路

分支流程			
关卡名	出现条件	S级评价奖励	宝箱
2–5	完成章节2–4	银像151 乌龙村 娘4	无
2–6	完成章节4–5	银像037 布尔玛	体力碎片（布尔玛）；金像051 龟仙人
2–7	完成章节8–4	银像004 悟空	金像125 龟仙人；金像092 小林；金像130 基兰

3-1 CHAPTER 沙漠恶人乐平

S 级评价奖励 银像 035 布尔玛

本关如果不得方法瞎走的话，很快就会陷入迷路的窘境，前进的途中需要注意十字路口处的仙人掌，有仙人掌的路口才是正确的道路，否则就会返回最初的路口。经过一段路程之后会来到一个绿洲，路边的石块里有不少补充体力的道具，在这里可以稍作整顿。出绿洲后再经过几个十字路口来到一片开阔地，在这里击败两只恐龙后解开封印。前方的水塘边就是记忆点，下面就要与乐平见面了。





BOSS战 长发乐平

第一次与乐平交手还是比较简单的，乐平的攻击方式比较多，使用频率较高的是飞腿连击和剑术连突。由于乐平的移动速度较快，而且转身很灵活，所以对付大型BOSS绕到身后进攻的套路在这里并不适用。如果使用格斗模式的格斗连击时要注意攻击的节奏，否则很容易遭到乐平的连续反击，被击中后会造成很大的伤害。安全的打法还是站在远处使用如意棒攻击，不过花费的时间就比较长了。

高评价 游戏过关的评价只和过关的时间有关，所以想要获得高评价就要避免与杂兵的战斗，BOSS战则可以通过使用道具快速解决。过关评价在A级以上就有奖励，A级的奖励是随机的银像，S级才能获得特定的银像。

宝箱攻略		
宝箱名	获得道具	获得方法
宝箱1	气力碎片（布尔玛）	走出第一次沙漠迷宫后绿洲中央

3-2 CHAPTER 消失的四星球

S 级评价奖励 银像 029 布尔玛

本关的途中会出现流动的沙子，踩在沙子上就被流沙强制带到另一侧，所以踩上流沙前请仔细观察沙子流动的方向。前进的途中将会习得如意棒的叩杀技能，该特殊技是最实用的如意棒技能，威力和攻击距离都不俗，在今后的战斗中可以重点使用。使用叩杀击碎岩石前进，前方的刺猬身上的刺具有攻击判定，建议在远处使用叩杀对付它们。

记忆点前方的沙漠区域比较难走，沙龙会突然从沙中钻出攻击玩家，玩家站在木板上才是安全的。如果只有小悟空的话还好说，但是想要带着布尔玛通过这里就应该讲究点技巧了。通过观察画面中冒烟的地方可以判断出沙龙所在的位置，等待沙龙走远后快速到达下一个木板再等待机会，通过该区域后本关结束。




宝箱攻略		
宝箱名	获得道具	获得方法
宝箱1	体力碎片（悟空）	最初岔路走左侧的道路
宝箱2	体力碎片（布尔玛）	习得叩杀后将下一个区域中的两块巨岩破坏
宝箱3	气力碎片（布尔玛）	过河后地图东侧流沙中间

3-3 CHAPTER 消失的四星球

S 级评价奖励 银像 079 乐平

本关开始区域中会出现假宝箱，开宝箱时箱子中会突然跳出敌人对玩家进行攻击，所以以后在开宝箱尤其是位置明显的宝箱时需要加倍注意。第二个区域中的方形岩石会挡住布尔玛的去路，需要控制小悟空走下方的通道将巨石推开，在悬崖跳跃的途中注意石块会突然掉落，所以行动的速度要快，挡在跳跃前方的小石块也要及时使用如意棒击碎。通过封印后前方似乎没有可去的道路，仔细观察就可以发现地面有明显的裂缝，使用叩杀敲击地面即可打开通往下层的通道。

下层的迷宫中就要通过触碰墙上的机关打开铁门前进了，场景中的镜子分为红色与蓝色两面，当红色镜面对着画面时场景红色的木门就会打开，蓝色木门则会关闭，蓝色镜面对着画面时情况相反。解谜的关键就是使用如意棒击打镜子使其翻面。

记忆点前的两盏灯需要分别走西侧和南侧的道路点亮。南侧道路解开谜题的关键在被流沙包围的镜子，需要玩家踩在流沙移动中使用如意棒击中镜子，算好提前量多试几次即可成功，在这个区域的西南角踩下机关点亮右侧灯。记忆点西侧的区域地形比较复杂，需要不断使用如意棒变换途中镜子的颜色才能前进，到达区域西北侧的房间踩下地面的机关点亮左侧的灯。




通过记忆点前方的道路后，下一个区域内的第一扇门需要在短时间内按下两侧的机关才可以开启。推铁箱子的谜题需要先将左右两侧的箱子推到里侧，然后再将中间的箱子推到旁边即可，如果不小心推错可以出区域再返回使铁箱复位。出山洞通过沙龙沙漠本关结束。




宝箱攻略		
宝箱名	获得道具	获得方法
宝箱1	气力碎片（布尔玛）	第一个区域的西北部使用如意棒技能到达对面（需后期习得）
宝箱2	体力碎片（布尔玛）	第二个区域的中部使用如意棒技能到达对面（需后期习得）
宝箱3	体力碎片（悟空）	地下遗迹中触碰机关打开铁门
宝箱4	气力碎片（悟空）	出现镜子的下一个区域上方的道路尽头使用如意棒敲击地面
宝箱5	金像067 普尔	记忆点南侧的区域中打开左侧的铁门后获得
宝箱6	体力碎片（布尔玛）	记忆点西侧的区域将左下方的镜子变为红色
宝箱7	气力碎片（布尔玛）	记忆点西侧的区域的中央

3-4 CHAPTER 乐平的阴谋

S 级评价奖励 银像 080 乐平

BOSS战 长发乐平2

本关一开始需要寻找变身成场景中物体的普尔，单凭肉眼很难分辨出普尔的位置，如果攻击到错的仙人掌还会遭到反击。其实只要按 START 键使用龙珠雷达就能很快找出普尔的位置了。找到 3 次普尔后才能开始与乐平的战斗。本次战斗与上次交战有所不同，乐平的攻击更加迅猛，一旦走出中央的木板就会遭到沙龙的袭击，所以战斗中可以回避的空间比较小，要注意自己的站位。将乐平的体力攻击到一定程度后他会使用狼牙风风拳，乐平的成名必杀技可不是闹着玩的，一旦被命中就会损失大量体力，一定要小心回避。

分支流程			
关卡名	出现条件	S级评价奖励	宝箱
3–5	完成章节3–4	银像006 悟空	金像076 乐平；体力碎片（悟空）；金像139 バクテリアン
3–6	完成章节8–4	银像038 布尔玛	无

4-1 CHAPTER 传说中的火焰山

S 级评价奖励 银像 022 悟空

火焰山附近的敌人比较少，开始后可以安静地抵达有窟窿岩石的地方，这里将会习得如意棒的技能如意棒フック，使用技能就可以到达对岸。之前的关卡中有许多宝箱都需要此技能才能取得，所以本关结束后就可以返回以前的关卡回收宝箱了。

第二个区域需要一边躲避滚动的岩石一边前进，被岩石压到损失的体力非常多，山道中突出的部分是供玩家在途中暂时回避之用的，所以如果不追求 S 级评价的话，这里应该求稳而不是求快。通过岩石后到达上方的山洞口本关结束。

宝箱攻略		
宝箱名	获得道具	获得方法
宝箱1	体力碎片（悟空）	第二个区域向左躲过岩石后向左方前进
宝箱2	气力碎片（悟空）	第一个宝箱的右侧
宝箱3	体力碎片（布尔玛）	进入山洞前向左下方前进
宝箱4	金像083 乐平	进入山洞前向下方前进

4-2 CHAPTER 火焰山的牛魔王

S 级评价奖励 银像 041 布尔玛

本关新出现戴帽子的敌人直接对其进行攻击是无效的，先要使用车轮攻击令其露出真身，然后才能真正攻击到它。来到有岩石和岩浆的分岔路走下方击碎挡路的岩石后，将方形巨石推入岩浆中踩着岩石就能通过此处了。

接下来的区域中就要靠刚刚学会的如意棒技能抓住带窟窿的岩石前进了，挡路的岩石在另一侧使用如意棒将其敲碎即可。一路来到记录点前，进入前方的入口即可向牛魔王发起挑战。

BOSS战 牛魔王

牛魔王属于行动缓慢攻击范围大的 BOSS，由于他的出招速度非常缓慢，所以普通攻击基本无法命中小悟空。倒是需要注意落到地面的火球，控制小悟空回避和移动时很容易碰到，所以战斗时应该尽量少使用格斗模式的突进攻击。牛魔王跳起后砸向地面的攻击，范围非常广，与他保持在同一个平台内很难回避，所以看到他跳起来后就要立刻使用如意棒跳到其他平台，等待牛魔王落下并进入眩晕状态后再返回他所在的平台对其猛攻即可。另外，玩家可以通过牛魔王跳起后的声音大小来判断其落下的平台。声音越大说明离小悟空的距离越近。

宝箱攻略		
宝箱名	获得道具	获得方法
宝箱1	气力碎片（悟空）	第一个区域中央的岔路尽头
宝箱2	气力碎片（布尔玛）	第二个区域走左边的岔路破坏巨岩
宝箱3	体力碎片（布尔玛）	将熔岩另一侧的巨岩击碎，到达另一侧
宝箱4	体力碎片（小悟空）	最后一个区域前的区域西南侧平台

4-3 CHAPTER 拜访龟仙人

S 级评价奖励 银像 045 布尔玛

BOSS战 琪琪



琪琪的攻击方式有三种，头部的回旋镖攻击可以给我们造成连续的打击比较有威胁，被击中后需要立刻翻滚回避。光线攻击可以把小悟空击昏，但是出招时间比较长，很好回避。冲撞攻击不足为惧，琪琪的体力较少，切换成格斗模式近身给予其连续打击，她基本就没有什么出手的机会。

击败琪琪之后是一场空中战，比海鸥早到达终点才能过关。小悟空的体力为 0 或被海鸥拉下的距离过远都会 GAME OVER。

雕像 游戏中的收集要素就要数各种人物的3D造型了，其中金色的雕像只有在宝箱中才能获得，而银色的雕像除了过关奖励之外，还可以在石头或箱子中获得，每次获得的雕像都是随机的。除此之外也可以在商店中花钱购买随机的扭蛋雕像。

4-4 CHAPTER 龟仙人的龟派气功

S 级评价奖励 银像 100 琪琪

使用刚刚习得的龟派气功破坏面前的巨大岩石，经过山路进入前方的山洞。在山洞的途中就需要注意观察途中墙壁的颜色了，颜色较深的墙壁能够使用龟派气功将其破坏。不断破坏墙壁才能找到开启铁门的机关，有些小房间内的大箱子也可以使用龟派气功破坏并获得道具。最后两个区域中的小房间内分布着许多宝箱，其中大部分都是假的，调查后就会有铁门升起，将敌人打倒后才能解开机关，最终在宝箱中找到龙珠结束本关。




宝箱攻略

宝箱名	获得道具	获得方法
宝箱1	气力碎片（悟空）	破坏入口附近的巨大岩石
宝箱2	气力碎片（布尔玛）	进入山洞后使用龟派气功破坏右下角的墙壁，使用机关
宝箱3	金像001 悟空	进入山洞中飞跃坑道按下开关
宝箱4	体力碎片（布尔玛）	山洞中第二个区域的左下方
宝箱5	体力碎片（悟空）	山洞中第三个区域右上方破坏墙壁

分支流程

关卡名	出现条件	S级评价奖励	宝箱
4–5	完成章节4–4	银像042 布尔玛	金像095 牛魔王
4–6	完成章节8–4	银像056 龟仙人	无

5-1 CHAPTER 兔子的得意技

S 级评价奖励 银像 044 布尔玛

本关的流程非常简单，开始只需对付两个兔子团团员，拿着机枪和散弹枪的兔子团没有什么威胁，战斗时注意躲避机枪扫射即可，被击中后要立刻滚动回避（使用如意棒则能够进行防御）。拿散弹枪的敌人会使用手雷攻击，战斗时不要贪心，先集中将一人击败剩下的一人就不足问题了。第二场战斗就有一些难度了，虽然敌人的能力不足，但是数量占有绝对优势，如果不注意回复体力很容易就会陷入苦战。击败一定数量的兔子团之后本关结束。

5-2 CHAPTER 寻找兔子团基地

S 级评价奖励 银像 048 布尔玛

别被本关巨大的地图唬住了，其实本关的流程非常简单，只需顺着大路前进就能够到达终点。小心击倒路上的山贼后，使用龟派气功击碎巨大岩石。最后的部分需要连续对付 4 个山贼，战斗时需要注意不要被敌人围攻，尽量把他们引开然后逐个击破，没有体力时要及时回复。解决掉 4 个山贼后就可以结束本关的流程了。




宝箱攻略

宝箱名	获得道具	获得方法
宝箱1	气力碎片（布尔玛）	入口附近下方平台
宝箱2	体力碎片（悟空）	4个山贼出现位置的右下方

5-3 CHAPTER 加入兔子团？

S 级评价奖励 银像 047 布尔玛

在山路上的流程没有什么新谜题，使用龟派气功破坏巨大岩石前进，来到右上方的洞口进入山洞。刚进入山洞就可以获得悟空格斗模式的新特殊技——气功掌，使用该技能将巨大木箱推到前方的突刺上，踩着木箱就能够通过障碍了。新出现的乌龟敌人需要使用气功掌将其击翻，然后再攻击才有效。前方的道路中需要使用气功掌和叩杀将木箱推下或岩石击碎才能顺利前进。

出山洞在野外使用车轮攻击驱散毒雾，前方需要在蘑菇上方跳跃通过。跳跃蘑菇的过程中需要注意速度，如果过慢的话蘑菇就会陷入地面，掉到下层的话就只能从头再来了。




BOSS战 霸王龙

霸王龙最有威胁也是惟一的攻击就是强力的突进攻击，该招式还具有多段攻击判定，而且霸王龙在突进的过程中转身非常快，一旦被击中就会遭到连续打击而损失大量体力。在霸王龙突击的过程中最好一心进行回避，它突击结束后会产生很短时间的眩晕状态，此时应切换到格斗模式给予其连续的打击。使用具有无敌效果的草药后发动龟派气功连续攻击霸王龙也可以在较短的时间内将其击败。

宝箱攻略

宝箱名	获得道具	获得方法
宝箱1	气力碎片（悟空）	最初的区域使用如意棒技能到达对面
宝箱2	体力碎片（布尔玛）	使用气功掌将巨大箱子推走在前方岔路右侧
宝箱3	气力碎片（布尔玛）	使用气功掌将巨大箱子推走在前方岔路左侧
宝箱4	体力碎片（悟空）	第三个区域左侧通道
宝箱5	体力碎片（布尔玛）	出山洞飞跃三个蘑菇在向左侧来到悬崖处
宝箱6	气力碎片（悟空）	跳跃两个蘑菇的场景，走左侧的路线
宝箱7	体力碎片（悟空）	记忆点附近跳过大量的蘑菇最后就可以看到宝箱

5-4 CHAPTER 打倒兔人参化

S 级评价奖励 银像 173 兔子团员

本关的机关需要活用龟派气功和如意棒的伸缩技能，破坏墙壁或击打镜子控制蓝门和红门的开关来前进。进入第二个区域需要使用气功掌将西北角的两个木箱推倒对面的机关上打开此区域的铁门。第三个区域基本都是红蓝门的谜题，仔细观察地图的话难度不大。到达第四个区域后又要将区域中的两盏灯点亮才能通过。走东侧的出口外出经过蘑菇地可以点亮右侧的灯，走西侧的出口外出经过蘑菇地可以点亮左侧的灯。来到第五个区域后在推石块的时候需要考虑到方向，绕到右侧道路将石块从右侧推下，通过吊桥后就能迎来与兔人参化的战斗了。

BOSS战 兔人参化

战斗的开始先要对付兔人参化的汽车，普通攻击无法对汽车造成伤害，需要使用气功掌将汽车推倒然后再使用格斗连击全力猛攻，大概三次之后就能使兔人现出原形。兔人出现后千万不要被他碰到，否则就会被一击必杀。在躲避兔人的追击和炸弹攻击的同时寻找机会使用气功掌将其推翻，在兔人进入昏厥状态时使用龟派气功。之后兔子会再次变成汽车形态，重复上面步骤即可将兔人击败。

宝箱攻略

宝箱名	获得道具	获得方法
宝箱1	气力碎片（布尔玛）	第二个区域岔路走左边
宝箱2	体力碎片（布尔玛）	第三个区域使第二个镜子保持蓝色通过下方房门
宝箱3	体力碎片（悟空）	破坏第四个区域入口附近的墙壁，砸坏地面
宝箱4	气力碎片（悟空）	从第四个区域坐上方的出口外出，破坏左下的巨岩
宝箱5	气力碎片（悟空）	第五个区域岔路从左侧打开机关通过坐下的房门
宝箱6	金像101 兔化仙人	第五个区域左上方

分支流程

关卡名	出现条件	S级评价奖励	宝箱
5–5	完成章节5–4	银像023 悟空	金像126 龟仙人
5–6	完成章节8–4	银像046 布尔玛	金像018 悟空；金像133纳姆

6-1 CHAPTER 龙珠争夺战

S 级评价奖励 银像 111 索巴

本关一开始需要和乘坐皮拉夫机器人的索巴战斗，使用如意棒的叩杀能够使其产生很大的硬直，如果气力充足则能够把它打得根本没有还手之力。机器人变成全身发红的形态后速度会大大提升，此后需要注意攻击的节奏并即使回避。

击败机器人后是一场空战，玩家需要在到达终点前追上机器人，途中的加速点一定要好好利用，这是反超机器人的最好机会。

6-2 CHAPTER 夺回龙珠

S 级评价奖励 银像 115 常胜

开始后走右侧的通道到达第二个区域，这里小悟空可以习得格斗模式的旋转攻击，使用旋转攻击靠近火台座即可引火上身，然后再触碰两侧没有着火的台座即可开启铁门，本关中的很多机关都可以按照这个套路来进行解谜。将第三区域的出口打开后还要乘下方的升降机到达上层踩着机关把木箱扔下才能使布尔玛通过。第四个区域基本流程就是控制悟空绕路帮布尔玛打开锁住的铁门。第五个区域则需要使用旋转攻击把水卷到身上才能通过炙热的地面，此区域同样需要乘升降机到上层踩着机关将木箱扔下打开布尔玛前方的铁门。




分支流程 游戏的主线流程，每一章只有4关，其他的分支关卡需要通过完成其他的关卡来获得。分支关卡中的地图基本都是玩家曾经打过的，所以在文章中就不详细解说完成方法了。

BOSS战 索巴&常胜

虽然有两个BOSS，但是难度却不是很高，两个人的攻击欲望很低而且没有围攻我们的意识，所以可以轻松地采取逐个击破的战术。常胜会使用炸弹等攻击距离较长的招式，建议先将常胜击倒后再对付索巴。索巴比较有威胁的招式就是乱斩，不过可惜他攻击时不能移动，我们可以回避之后绕到他的身后给予其反击。

宝箱攻略		
宝箱名	获得道具	获得方法
宝箱1	气力碎片（悟空）	第三个区域岔路走上方的道路使用如意棒破坏地面
宝箱2	金像034 布尔玛	第三个区域从地图中央左侧使用如意棒破坏地面
宝箱3	气力碎片（布尔玛）	第六个区域到达地图左上方使用如意棒破坏地面

6-3 CHAPTER 给神龙的愿望

S级评价奖励 银像 109 皮拉夫

本关场景中可破坏的墙壁裂缝没有之前关卡中的明显，需要仔细观察才能看出端倪。第二个区域中出现了雷台座，需要使用旋转攻击将电引到暗的雷台座启动电源才能使停止的机关重新运作起来。如果发现没有提供电源的雷台座也没有关系，能够使用带有雷属性招式的敌人也能够为我们提供电源，在他们发招时使用旋转攻击就能够使悟空的身体带电从而点亮雷台座。

宝箱攻略		
宝箱名	获得道具	获得方法
宝箱1	气力碎片（布尔玛）	最初的区域走上方的岔路破坏墙壁
宝箱2	体力碎片（布尔玛）	第四个区域点亮地图中央附近的雷台座使墙壁机关运转
宝箱3	气力碎片（悟空）	第五个区域使用旋转攻击将隐形敌人放出的电引到身上开启雷台座
宝箱4	体力碎片（布尔玛）	记忆点区域下方雷台座附近

6-4 CHAPTER 悟空大变身

S级评价奖励 银像 122 大猿

本关中型机器人将变成普通敌人登场，不过如果玩家已经将如意棒的叩杀技能升至顶级，只需两下就能够解决这个家伙。本关用到的解谜手段是所有关卡中最多的，玩家要灵活运用之前学会的各种技能才能成功通过本关的几个区域。

BOSS战 皮拉夫机器人

本场战斗需要与皮拉夫驾驶的超级机器人作战，战斗开始后他会不断向画面中释放重力圈吸引小悟空向圈中移动，通常情况下圈中都有一枚炸弹等着玩家。开始应该迅速接近机器人并使用格斗模式的格斗连击或龟派气功攻击它的油箱，击破两次后油箱中的油便会泄漏到地面，此时使用旋转攻击将场地中的火焰卷到油箱旁即可对其造成伤害。攻击到一定程度后机器人的眼睛会变成黄色，此时他会使用电击对付小悟空，依旧使用旋转攻击以牙还牙吧。爆炸后战斗并没有结束，接下来还需要与机器人的头部战斗，注意躲避头部的光线和炸弹攻击。

宝箱攻略		
宝箱名	获得道具	获得方法
宝箱1	金像017 悟空	第二个区域上、右的岔路选择右侧在小房间中央附近获得
宝箱2	体力碎片（悟空）	第二个区域使用龟派气功破坏地图中央的墙壁
宝箱3	气力碎片（悟空）	第三个区域使用龟派气功破坏地图中央的墙壁
宝箱4	金像119神龙	使用旋转攻击带有将点亮雷台座后通过移动的石块

分支流程			
关卡名	出现条件	S级评价奖励	宝箱
6-5	完成章节6-4	银像019 悟空	金像120 大猿
6-6	完成章节8-4	–	金像072 兰琪：金像136 ランファン

7-1 CHAPTER 龟仙人的修行料

S级评价奖励 银像 054 龟仙人

本关新出现的螃蟹敌人很讨厌，它吐出水泡可以在地面滞留很长时间，对付它时使用气功掌将其掀翻再下手会比较轻松。使用龟派气功破坏挡在山洞口的巨石进入山洞，山洞内的地形并不复杂，不过敌人的种类很丰富，要使用各种手段才能对付它们，如果无心恋战也可以绕过它们直接向出口狂奔。经过蘑菇地进入记忆点上方的场地即可开始本关的修行，使用对付大块头的绕身后战术与丑女交战便能够轻松获胜。





宝箱攻略		
宝箱名	获得道具	获得方法
宝箱1	金像058 乌龙	进入山洞的第二个区域，走下方的岔路进入下一个区域
宝箱2	金像107 皮拉夫	进入山洞的第三个区域，地图左上方

7-2 CHAPTER 谜之少女兰琪

S级评价奖励 银像 088 小林

毫无难度的一关，玩家只需要在两名卫兵击倒兰琪前将他们打败即可，建议先攻击比较有威胁的大个子，然后再全力对付小个子。本关想要获得高评价应该不难。





7-3 CHAPTER 龟字标记的石块

S级评价奖励 银像 055 龟仙人

游戏开始后向右上方的出口移动，本关的地形本来就不复杂，如果再配合START键查看地图几乎是毫无难度，最终到达记忆点后就可以与小林展开战斗了。小林的移动速度很快，战斗中会主动快速接近小悟空并使用连续攻击或跳跃攻击。攻击小林的最好时机就是他做出旋转攻击之后，在他晕厥时可以给他来一个龟派气功或者蓄力攻击，不出几个回合便能放倒小林。

宝箱攻略		
宝箱名	获得道具	获得方法
宝箱1	金像069 兰琪	使用龟派气功破坏最初区域左上方的巨岩
宝箱2	金像118 神龙	第二个区域右上方

7-4 CHAPTER 拼命！牛奶配送

S级评价奖励 银像 183 巨大贾尼

本关的玩法比较特别，玩家需要将牛奶送到龟仙人指定的房子前。成功3回后才能过关，每次出发前系统会为玩家提示路线，记住房子的大概方位，开始后举着牛奶移动到该位置即可。送牛奶的途中会遭到兰琪的狙击，一旦牛奶被击中就要重新来过，所以移动的过程要非常小心，看到兰琪先观察她的进攻规律，在她攻击的空隙经过即可。

送牛奶的任务完成后，能够习得小悟空的最后一个特殊技“残像拳乱舞”，这个技能在最后一大关非常使用，熟练掌握后从下方的出口离开本关结束。





分支流程			
关卡名	出现条件	S级评价奖励	宝箱
7-5	完成章节8-4	银像003 悟空	无
7-6	完成1-7外的所有关卡	银像070 兰琪	无

8 CHAPTER 天下一武道会

本章的几个关卡都是单对单的比武，战斗中不能使用任何道具和如意棒，所以还是具有一定难度的。上一关结束时习得的残像拳乱舞在本关中就能派上用场了，瞬间移动到对手身后可以选择使用乱舞或者发动龟派气功。这里提供一个达成S级评价的简单方法，那就是切换到格斗模式然后移动到场地的边缘，等待对手靠近后绕到他的身后使用气功掌将其推到台下，这样就能在最短的时间内获得胜利。本章中除了同龟仙人的战斗外都可以使用该方法诱导对手落下擂台而获胜。完成本关后游戏的主线流程就告一段落了，支线的关卡也基本全部会开启，但对于喜欢收集的玩家来说，这才是游戏的开始。200个雕像除了可以自己努力之外，还能够与其他玩家进行交换，如果自己手中有重复的雕像不妨与其他玩家多交流，说不定就能换到自己想要的雕像了。

分支流程			
关卡名	出现条件	S级评价奖励	宝箱
8–1	完成章节7–4	银像074 兰琪	无
8–2	完成章节8–1	银像131 ギラン	无
8–3	完成章节8–2	银像134 纳姆	无
8–4	完成章节8–3	银像129 龟仙人	无
8–5	完成章节8–4	银像008 悟空	无
8–6	完成章节8–4	银像093 小林	无
8–7	完成章节8–4	银像140 バクテリアン	无
8–8	完成章节8–4	银像138 ランファン	无
8–9	完成章节8–4	银像032 布尔玛	无
8–10	完成章节8–4	银像002 悟空	无





空中战斗 主要起调剂作用的空战关卡在游戏中的数量非常少，而且完成关卡的方法比较简单，只要合理利用游戏为玩家提供的加速圈和跳跃就能够轻松过关。

文 曹纲 编 纱迦 美编 木仙



通关时间：60小时



本作的进化和变化都令人满意。进化自然指的是画面以及系统，清晰的动画和体贴的系统足以让我们给出满分。至于变化那就更多了，5个精神、3机组队、市场等等都是以前系列中没有或很少出现过的。剧情也算是一大变化，和《机战α外传》一样，本次引入了大量穿越时间空间的剧情，使得一大堆之前很少甚至没有出现过的作品也联系在了一起，玩起来很有新鲜感。不知接下来的系列作品，是《Z2》还是《OG3》呢？相信无论是哪一个，都足以让我们为之雀跃了。

スーパーロボット大戦Z

超级机器人大战Z	NBGI		策略角色扮演
PS2	スーパーロボット大战Z		日版
	2008年9月25日	1人	7800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

经典系统大盘点

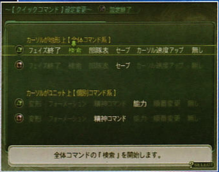


基本操作

按键	地图画面	战斗前
○	出现菜单	确认进行战斗
×	显示/关闭地形效果	返回
△	按住后在地图上可快速移动	切换动画开关
□	–	使用精神
L1/R1	切换上一个/下一个我方小队	切换攻击对象
L2/R2	切换上一个/下一个敌方小队	显示反击对象
L3	切换是否显示方格	切换援护状态
R3	在地图上做标记	–
SELECT	切换下方的提示	帮助
START	切换小队显示方式	取消
左摇杆	移动	–
右摇杆	调整视角	–

游戏中引入了大量操作，几乎每个界面都有不同的快捷操作，熟练掌握后会节省大量时间，尤其推荐掌握的是编队时的快捷操作。这里再给出一些关于操作的实用心得。

1. 快速 RESET：L1+R1+L2+R2+SELECT+START
2. 快速 CONTINUE：快速 RESET 后按住 SELECT 键
3. 战斗动画中按○键可加速，按 × 键结束战斗
4. 对话时按↑↓可调节自动进行的速度，按 R1+○可加速对话，按 R1+START 可跳过对话，甚至还可以跳过通关时的 STAFF。

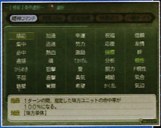


5. 敌方行动时按 R1 键可加快移动
6. 在我方小队上按△键可快速变形，按□键则可切换小队长。注意我们可以在システム→クイックコマンド项可自定义效果。（纱迦的个人爱用设置为机体上□为精神、△为能力，地图上□为记录，△为检索。仅供参考。）

©2008 NBGI.

精神

系列的象征——精神在本作中有不少变动，新加入的希望和分析非常好用，前者在后期甚至用来提升小队的气力，后者则是BOSS战的利器。此外，在操作方面，本作也有不少改进，例如使用侦察、分析之类的精神时，可以同时对多个敌人使用，先用□键标记所需对象后再按○键使用。



名称	对象	效果
感应	我方单体	一回合内指定的我方机体命中率100%
集中	自身	一回合内命中率和回避率+30%
必中	自身	一回合内命中率100%
直感	自身	必中+ひらめき
ひらめき	自身	一次战斗中完全回避敌方的攻击
不屈	自身	一次战斗中所受到的伤害都为10
铁壁	自身	一回合内敌方攻击造成的伤害为原来的1/4
加速	所在小队	小队移动力+2
迅速	所在小队	小队移动力+4
热血	自身	伤害2倍，不会出现会心一击
魂	自身	伤害2.5倍，不会出现会心一击
狙击	自身	地图武器和射程1以外的武器射程+2
直击	自身	敌机体各种防御相关的补正无效
觉醒	所在小队	所在小队的行动回数+1
幸运	所在小队	下次战斗获得的资金2倍
努力	所在小队	下次战斗获得的经验值2倍
激励	所在小队	所在小队的全部机师气力+5
てかげん	所在小队	技量比对手高时，击坠变成HP剩下10
爱	自身	加速+必中+ひらめき+热血+气合+努力+幸运
勇气	自身	加速+必中+不屈+热血+气合+直击
希望	我方小队	指定我方小队全机师气力+10，附加祝福+应援+友情
祝福	我方小队	指定我方小队下次战斗获得的资金2倍
应援	我方小队	指定我方小队下次战斗获得的经验值2倍
侦察	敌小队	调查指定的敌方小队
分析	敌小队	一回合内指定的敌方小队攻击力和防御力下降10%
脱力	敌小队	敌1小队全机师气力−10
补给	我方单体	指定我方机体弹药和EN全回复
かく乱	敌全体	一回合内全部敌人命中率减半
信赖	我方单体	指定我方机体HP回复2500
友情	我方小队	指定我方小队全部机体HP全回复
绊	味方全体	地图上的全部我方机体HP回复50%
根性	自身	自机的HP回复30%
ド根性	自身	自机的HP全回复
气合	自身	气力+10
气迫	自身	气力+30

机师技能

可习得技能

ブロッキング	300	机体有盾、剑时，可由双方的技量差几率发动"シールド防御"和"切り払い"
底力	100（每级+50）	随着HP的降低，命中、回避、クリティカル、防御上升，技能等级高时效果高
カウンター	100（每级+50）	反击时比对手先攻击，几率由技能等级以及和对手的技量差决定
援护攻击	500（每级+100）	为邻接小队长进行援护攻击，发动回数＝技能等级
再攻击	1200	对自己进行援护攻击，比对手技量高20时发动
援护防御	500（每级+100）	小队员或邻接的战舰为小队长进行援护防御，发动回数＝技能等级
SPアップ	100（每级+50）	最大SP增加，增加量为技能等级×5
斗争心	400	出击时气力+5
战意高扬	700	出击2回合开始每回合气力+3
气力+（命中）	350	攻击命中时气力多+1
气力+（回避）	350	攻击回避时气力多+1
气力+（ダメージ）	350	受到伤害时气力多+2
气力+（击破）	350	己方击坠敌机时气力多+1
气力限界突破	500	气力上限170
Eセーブ	800	EN消费80%
Bセーブ	800	武器残弹1.5倍，小数点以下省略
连携攻击	1000	援护攻击、再攻击必定会心
支援攻击	1000	作为小队员时小队攻击的伤害+20%
集束攻击	1000	ALL武器对小队员的威力比普通情况增加15%
サイズ差补正无视	800	因双方机体大小差异带来的伤害减少补正无效
见切り	700	气力130以上发动，最终命中、回避、クリティカル率+10%
ガード	700	气力130以上发动，受到的最终伤害为80%
精神耐性	400	对机师系的特殊攻击无效
ヒット&アウェイ	1000	攻击后可移动
修理技能	500	修理回复量1.5倍
补给技能	700	可移动后补给

先天技能

先天技能指的是不能用PP值学习的技能，注意这里只列出了我方的技能。敌方的特有技能未列出。

技能	效果
ニュータイプ	命中、回避以及特定武器的射程上升
强化人间	命中、回避以及特定武器的射程上升
ニュータイプ(X)	命中、回避上升
人工ニュータイプ	命中、回避上升
カテゴリーF	命中、回避、会心率上升
SEED	气力130以上发动，攻击力1.1倍，最终命中、回避、会心率+20%
エクステンデッド	命中、回避、会心率上升
超能力	命中、回避上升
オーバーセンス	命中、回避、フォトンマット的效果以及特定武器攻击力上升
リフテクニック	命中、会心率上升，一定几率攻击完全回避
ネゴシエーター	ロジャー独有技能。与之交战机体的气力−2，过关时若他在场，修理费全部报销
ゲーマー	气力130以上发动，技量+10
ゲームチャンプ	气力130以上发动，技量+30
SP回复	每回合SP10回复
指挥官	指挥范围内我方命中、回避上升
强运	获得资金1.2倍
天才	命中、回避、会心率+20%

强化部件

强化部件名称	效果
ブースター	移动力+1
メガブースター	移动力+2
アポジモーター	移动力+1、运动性+5
マグネットコーティング	运动性+10
惯性制御システム	运动性+20
VRメット	照准值+10
感应ヘルメット	照准值+20
高性能レーダー	地图武器和射程1以外的武器射程+1
リニアシート	照准值+20、地图武器和射程1以外的武器射程+1
ハロ	移动力+2、运动性和照准值+25、地图武器和射程1以外的武器射程+1
チョバムアーマー	最大HP+500、装甲+100
ハイブリッドアーマー	最大HP+1000、装甲+150
ナノスキンアーマー	最大HP+1000、装甲+200
ソーラーパネル	自军行动开始时EN回复最大值的10%
ナノマシンユニット	自军行动开始时HP回复最大值的10%
バリア・フィールド	全攻击伤害减少1000，使用时消费5EN

强化部件名称	效果
ハイパージャマー	气力130以上有30%几率发动分身
勇者の印	运动性+25、照准值+25、クリティカル+25、装甲+200
钢の魂	运动性+30、照准值+30、クリティカル+30、装甲+250
ミノフスキークラフト	机体和武器的地形适应为空S，战舰以外移动类型增加"空"
スラスターモジュール	机体和武器的地形适应为宇宙S
防尘装置	机体和武器的地形适应为陆S，战舰以外移动类型增加"地"
スクリューモジュール	机体和武器的地形适应为海S，战舰以外移动类型增加"海"
A-アダプター	机体和武器的全部地形适应为A
S-アダプター	机体和武器的全部地形适应为S
プロペラントタンク	自机的EN全回复，消费品，战舰可以对邻接机体使用
カートリッジ	自机的弹药全回复，消费品，战舰可以对邻接机体使用
リペアキット	自机的HP全回复，消费品，战舰可以对邻接机体使用
スーパーリペアキット	自机的HP、EN、弹药全回复，消费品，战舰可以对邻接机体使用
ドンキーのパン	主机师的SP30回复，消费品，战舰可以对邻接机体使用
パンチャの実	主机师的SP全回复，消费品，战舰可以对邻接机体使用
ブリキの金鱼	出击时气力+5
FAITHの证	出击时气力+10
堕天翅の翅	主机师的SP每回合回复10点
睡眠学习装置	出击2回合目开始，主机师的气力每回合+3
战技マニュアル	装备小队员在战斗时，可以获得和小队长相同的经验值以及PP

照准值 本作新增了一个名词：照准值。这个值其实指的就是命中率，以前运动性关系到命中率和回避率，现在运动性只关系到回避率，照准值则关系到命中率。此举带来的坏处就是，改造机体的钱又增加了……

合体攻击

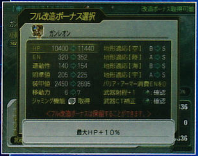
本作的合体技数量不多,值得注意的有两点。一是大部分合体技都需要发生剧情后才会出现,二是合体技必须在满足发动条件时才会出现在武器列表里,平时是看不见的。



武器	最大威力	参与机体
ダブルスペイザーストーム	6600	グレンダイザー+ダブルスペイザー
マリンスペイザーストーム	6600	グレンダイザー+マリンスペイザー
ドリルスペイザーストーム	6600	グレンダイザー+ドリルスペイザー
ダブルバーニングファイヤー	6500	マジンガーZ+グレートマジンガー
トリプルマジンガーブレード	6800	マジンガーZ+グレートマジンガー+グレンダイザー
ファイナルダイナミックスペシャル	8100	マジンガーZ+グレートマジンガー+グレンダイザー+ゲッタードラゴン
超重炎皇斩	7600	ソルグラヴィオン+ゴッドΣグラヴィオン
オーガスコンビネーション	6600	オーガス+オーガスII
スペース・コンビネーション	7500	ダイターン3+ザンボット3
イオン炮	6900	ザンボット3+キングビアル
ミーティア・サーベル	6400	Sフリーダムガンダム+エターナル
ミーティア・サーベル	6600	∞ジャスティスガンダム+エターナル
ミーティア・フルバースト	6700	Sフリーダムガンダム+エターナル
ミーティア・フルバースト	6300	∞ジャスティスガンダム+エターナル

机体改造

机体全改造后,按照惯例可选择以下奖励中的一种,不过由于改造费用高昂,还是以改造武器为优先,机体方面可视需要重点改造HP、EN、运动性等。新增的ジャミング机能能让全队的最终命中率、回避率+10%,即使是小队员拥有此能力也会发动。



最大HP+10%
最大EN+10%
运动性+10%
照准值+10%
移动力+1
特殊能力ジャミング机能
机体和武器的地形适应"空"为S
机体和武器的地形适应"陆"为S
机体和武器的地形适应"海"为S
机体和武器的地形适应"宇"为S
バリア・アーマー发动时消费EN为0
マップ兵器和射程1以外的武器射程+1
全部武器会心率+10%

此外,部分初期机体的机体与武器改造会继承到后继机体,其中有些还会保留原机体,这些可在初期就放心改造。

原机体	后继机1	后继机2	原机体情况
ガンダムMk－II	Zガンダム	–	健在
インパルスガンダム	デスティニーガンダム	–	健在
ブレイズザクファントム	レジェンドガンダム	–	健在
ガンダムエックス	ガンダムDX	Gファルコン	健在
パンサー(サラ机)	ジンバ	–	健在
ザブングル	ザブングル2号机	–	健在
グランカイザー	ゴッドグラヴィオン	ソルグラヴィオン	消失
バルゴラ1号机	バルゴラ改	バルゴラ・グローリー	消失
ガチコ	エンペランザ	–	消失
ニルヴァーシュ	ニルヴァーシュSPEC2	ニルヴァーシュSPEC3	消失
ターミナス909	ターミナス303	–	消失
セイバーガンダム	∞ジャスティスガンダム	–	消失
フリーダムガンダム	Sフリーダムガンダム	–	消失

注意ゴッドΣグラヴィオン不会有继承,バルゴラ2&3号机也不会继承到バルゴラ改,不过バルゴラ2&3号机的改造资金会返还。

新系统全面介绍

小队系统

小队系统是《α》系列最近两作的特色系统,这次在本作中也继续使用,同时做了一些针对性的调整。首先取消COST概念,将4机小队缩减为3机,引入阵型概念使得战斗的变数更多。其他例如ALL武器、队长效果、修理补给带来的自动回复、移动力的计算等方面则继承了之前的设定。

小队编成向来是花费时间较长的地方,本作的自动编成、自动命名等系统提供了一些方便。自动编成的第一项是全部机师机体以尊重原作的方式进行混合编成(注意此方式会自动调整机师和机体的搭配),第二项则可保留部分小队将剩下的按平衡性进行重新编成,这一项是我们比较常用的。编成时要考虑主力和辅助机体的搭配,小队的地形适应和移动力等各个方面,也是发挥自己特色的好地方。



三机阵型

小队缩减到三机只是个表面,这次的三种阵型才是系统的关键。三种阵型各有特色,可根据战况灵活进行调整,具体区别如下

阵型	トライ・フォーメーション	センター・フォーメーション	ワイド・フォーメーション
攻击对象	可选择	可选择	不可选择
小队攻击	不可	50%攻击力	80%攻击力
队长命中率	不变	+20%	不变
TRI攻击	可	不可	不可
援护防御	可	可	不可
对全体攻击	小队员防御、回避修正	小队长防御修正	小队员防御修正
防护罩	无	可扩展到全体	无

简单的说,三机一体阵型(トライ・フォーメーション)只能由队长攻击,不过队长能使用附加防护罩贯穿效果的全体攻击(TRI攻击)。中心阵型(センター・フォーメーション)是我方全员攻击敌队长机,队员能为队长提供有效保护。开阔阵型(ワイド・フォーメーション)是队长打队长,队员打队员,能够有效地全歼敌小队,但队长也是最危险的。

市场

市场(バザー)是在《机战α外传》中出现过的系统,这次在市场中可以购买强化部件和机体,满足条件时还会有特殊物品出售。不过和外传不同的是,这次只能买卖强化部件而不能卖机体。此外,满足特定条件的话,进入市场还会发生相应的情节,影响到隐藏要素的入手,因此每关一定要去市场看看,有特殊物品就毫不犹豫地买下来吧。

市场中还有其他一些小的变化,比如同样的部件,购买的关卡不同时也有可能价格发生不同,有些关卡会出现特别便宜或者售出价格特别高的部件,进入市场时也要注意查看下方滚动显示的提示信息。至于购物所需的BS,游戏中只有打倒特定的敌人才会获得,初期除了购买特殊物品之外,无须在部件上花费太多,到后期有很多强力的部件出售。

生日① 开始游戏时可更改主人公的生日和血型,和以前的作品一样,根据星座和血型决定主角习得的精神。万年秘技11月11日B型血(游戏制作人寺田贵信的生日血型)依然健在,不过默认的设置其实也是不错的组合。

包围

我方有两个小队和敌方目标小队邻接的话，其他同伴攻击会有5%的加成，如果是四支小队完全包围的话，则有10%的加成，这是BOSS战的有力手段之一。此时在选择攻击目标时敌方会显示PLS字样，战斗时可多加利用。

SR点

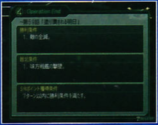
SR点有些类似于以前的熟练度，每关有一个，满足条件时入手，同时在场的全部我方同伴PP+25。有些关SR点条件并不会最初就在胜利条件处出现，这需要发生相应的剧情后才会出现。随着SR点的取得比例不同，游戏的难度也会随之变化，但是并不影响隐藏要素的取得。游戏的难度分成3个等级，具体如下：

1.HARD，获得的SR点在全体的80%以上，敌方会有多段改造，AI强化，同时气力上升困难，需要击坠一个小队才会全员+1的气力。

2.NORMAL，获得的SR点在全体的30～79%，战斗时获得的资金和PP是HARD难度的1.2倍。

3.EASY，获得的SR点在全体的29%以下，战斗时获得的资金和PP是HARD难度的1.5倍，敌方数量减少，击坠任一敌机均会全员+1的气力。

比起以往的熟练度，这次有不少关的SR点限制非常严格，甚至有几关看上去几乎没办法拿到，一周刚上手时建议不必特意追求全SR，比较勉强的地方可直接放弃。此外，和熟练度一样，利用全灭练级的话，该关的SR点就会无法取得。



再攻击



本作新增的技能中，最重要的无疑就是再攻击。再攻击不同于过去的二动，按照官方定义是"对自己进行援护攻击，比对手技量高20时发动"。因为算援护攻击，因此必须满足援护攻击的发动条件，不能用ALL武器、不能用TRI武器。再攻击的攻击方式可以自由选择，包括不能移动后攻击的武器也行。

再攻击的实用性无疑是相当大的，不过要求技量高20点也是很严苛的。因此只推荐那些天生的技量好手学习，即使这样的话遇到BOSS级角色还是不能发动，因此还必须在技量上砸1000点左右的PP方可在BOSS战中派上用场。

不过部分角色天生就具有使用再攻击的价值。例如《归乡战士》的主角ゲイナー拥有技量+30的技巧，不用说自然是相当恐怖。《创圣的大天使》的主角机也很有趣，这部机体有着全机师能力取最高值的元素系统，因此只要让其中一名机师重点提升技量，这样随着元素系统的发动，全机师都可以轻松再攻击了。

连续目标补正

继承《机战A 携带版》的新系统，具体情况稍有不同，这次的回避下降并不会随着对方命中后清零，而是在一方行动回合中累积下去，直到最高−200%，因此即使是完全改造的机体，过于冒进也是很危险的。好在本作是小队战斗系统，而且回避下降也没有《机战A 携带版》那么夸张，因此带来的影响略小。

隐藏要素&实用心得

隐藏要素

限于时间关系，目前总结出来的隐藏要素还有一些不确定因素，还望大家见谅。如果有新情报，我们必定会在第一时间为大家献上。

追加部件

全部仅男主角路线出现。

勇者の印

8话"天翅の记忆"完成后去市场获得"トカゲのくんせい"(需要アポロ和ジロン最少击坠一只堕天翅)
23话"百鬼の挑战状"完成后去市场获得"纳豆"
28话"魂のコスプレイヤー"完成后去市场获得"大トカゲのクンセイ"
39话"スタート・イット・アップ"完成后去市场获得"勇者の印"

钢の魂

7话"月の女神"完成后去市场获得"シルバーアクセ"
19话"建国のブリザード"完成后去市场获得"化妆道具"
47话"俺达の行き先"完成后去市场获得"花束"
49话"绝望の光、希望の灯"完成后去市场获得装备アイテム"钢の魂"。

ハロ

16话(ガリア路线)完成后去市场获得"RAY=OUT创刊号"
22话完成后去市场获得"サイン入りディスク"
35话(レントン搜索路线)完成后去市场获得"レアなウィール"
52话完成后去市场获得"ハロ"

追加武器

フライングアーマー突击(高达Mk－II)

女主角路线8话，用カミーユ击坠ライラ后发生剧情战斗，之后追加武器"フライングアーマー"，男主角路线最初即可使用。

メガ・バズーカ・ランチャー(百式)

15话选择太平洋路线，在市场获得"大容量エネルギーパック"，19话获得"メガコンデンサー"后武器入手。没有拿到的话，34话自动入手。

グレートブースター(グレートマジンガー)

24话让ボス移动到当初大魔神撞击的地方(地点可参考流程中本话的配图)，会发生捡到"グレートブースターの破片"的情节，32话前往市场购入"光子力研究レポート"后武器追加。

Gビット(GX和DX)

持有ブラックボックス的话，50话前去市场可发生情节，追加武器。ブラックボックス的入手方法不明。

バルディロイザー(バルディオス)

44话满足胜利条件后发生剧情战斗，之后追加。

ビームライフル(ハイパー)&突击(Z高达)

49话用カミーユ驾驶Z高达击坠ヤザン，之后发生剧情战斗，追加武器。不满足条件的话，56话击坠ヤザン(任意我方)后自动追加。

隐藏机体&同伴

ガンダム高达Mk－II(黑)

女主角路线3话不要击坠エマ，之后选择太平洋路线，18话アムロ即可乘坐ガンダム高达Mk－II(黑)登场。不满足条件的话，则是乘坐リックディアス(红)登场。

フォウ(ギャプラン)

女主角路线26话凤乘坐的サイコガンダム用カミーユ击坠，之后选择ジブラルタル路线，以后出现的サイコガンダム都同样用カミーユ击坠，38话和万丈一起作为增援加入。



生日② 男主人公：8月9日AB型(默认)＝必中(15) 不屈(10) 气合(30) 迅速(20) 勇气(65)；11月11日B型(寺田诞生日)＝感应(10) 不屈(10) 铁壁(20) 气迫(45) 勇气(50)

チャールズ(スピアヘッド)和レイ(スピアヘッド)

レイ和チャールズ的击坠数合计在5以上,35话レイ和チャールズ同ホランド战斗时会有相应的对话情节,之后用レントン分别说得二人,再用レントン击坠。这样两人不会死,会在后来增援。

ザブングル2号机

男主角路线第32话选择留守番,这样在35话可于市场获得コンピューターコア,45话在市场获得高性能ガソリンエンジン后入手。可继承ザブングル的改造。

ラッシュロッド

第15话选择ガリア路线,这样在18话完成后在市场获得"スクラップ(OM)",22话完成后在市场获得"オーバーコート后入手。

TFO

13话中,让甲儿被敌人击中过,过关后在市场获得"超合金NZのかけら",15话过关后在市场获得"惯性制御工学マニュアル"后入手。不满足条件的话,24话自动入手。

アテナ

41话用桂和オルソン先后说得,当场便会加入。

ルビーナ

44话出现后帮助她顺利逃脱(或击坠敌方战舰强制脱离),过关后加入。

レイ・ザ・バレル

48话进入左侧路线,用キラ、シン和レイ战斗,再用シン说得后击坠他,这样他就不会死掉,过关后和タリア一同加入。

ハマーン

48话进入左侧路线后自动加入。

ディジェ

女主角路线25话完成时アムロ的击坠数在50以上,26话完成后入手。

ステラ

女主角路线,满足フォウ加入的条件,36话用シン击坠ステラ,56话击坠シン,过关后加入。

イザーク

48话进入右侧路线,当话中用アスラン说得,56话再用アスラン说得,过关后加入。

レコア

右侧路线49话、左侧路线51话和カミーユ战斗后,用カミーユ和ファ说得。56话用カミーユ说得,击坠シロッコ后撤退,过关后和サラ一同加入。

アクエリオンアルファ

51话先击坠アクエリオンオメガ和びアクエリオンデルタ,然后再击坠アクエリオンアルファ,过关后进入市场会有相关剧情,购入"ベクターマシン"后机体入手。不满足条件的话,57话自动获得。

ツィーネ

女主角路线58话的选项中选择第二项,在59话让セツコ和ツィーネ战斗两次后说得,然后再用セツコ击坠ツィーネ,过关后加入。

铁甲鬼

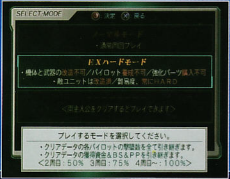
25话之前曾让流龙马和铁甲鬼战斗过,并在25话最后的单挑中盖塔获胜,之后即可加入。

秘技心得

通关要素

通关后会保存通关存档,读档后可选择NORMAL模式或者EXHARD模式,可继承的包括一定比例的资金、BS和PP(二周50%,三周75%,四周以上100%),还有全部同伴的击坠数。

EXHARD模式比起以往的类似模式要困难得多,不仅武器无法改造,机体同样如此,连机师也无法用PP强化。此外无法在市场购入强化部件,敌方则已经多段改造,游戏难度保持在HARD。



好在SPECIAL模式这次并不需要EXHARD模式通关,只需要男女主角都通关过即可开启。SPECIAL模式可对机体和武器进行15段改造,此外最初就有全部的部件(数量各有不同)。

精神



本作的精神削减到了5个,热血和魂等精神又出现得很晚,这也使得难度比起以往提升了一些。没有再动,这次要好好使用地图炮的话,觉醒是少不了的,此外,无法学会SP回复的特殊技能,那些默认有SP回复的人员显得更加宝贵。下面就来列出一些有这些精神和技能的机师,以便针对培养使用。

觉醒: アムロ、エウレカ、フォウ、斗牙、アポロ、カリス

SP回复: ロラン、女主角、男主角副机师、エウレカ、ルビーナ、リーナ、ラクス、ディアナ

部件增加

14话会和己方主角机战斗,击坠后可获得该机装备的全部部件,而且重新加入时部件仍然保留,也就等于是加倍了。

隐藏分支

查看流程图会发现,47话后会有分支,但游戏进行到这里却并不会看到分支选项。目前分支的具体情况还不太明朗,二周目时会直接出现选项。另一分支在剧情、同伴加入等方面都有较多变化,二周目不妨一试。



特定TRI攻击

特定人员组队时,进行TRI攻击会有特殊台词,威力也会随之上升,例如下面的一些,☆表示需要该机师为小队长。



アムロ	カミーユ	クワトロ
☆クワトロ	アポリー	ロベルト
ガロード	ウィッツ	ロアビィ
☆ガロード	パーラ	エニル
☆ロラン	ソシエ	メシェー
シン	ルナマリア	レイ
アスラン	レイ	ルナマリア
ムウ	キラ	アスラン
キラ	アスラン	シン
スティング	アウル	ステラ
☆桂	マーイ	リーア
桂	オルソン	アテナ
☆ガウリ	サラ	ベロー
サラ	ベロー	ゲイナー
サラ	シンシア	ゲイナー
ホランド	マシュー	ヒルダ
サンドマン	斗牙	フェイ
ジロン	エルチ	ラグ

修理补给

本作的修理、补给是可以针对自身来进行的,利用这点可以轻松练级,可以同时进行修理补给的母舰以及TFO等机体也会大为活跃。

月光炮

让高达DX和Gファルコン合体之后,可以使得月光炮的蓄力回合数缩短,不过这一系列在本作中并没有预期的好用。

生日③ 女主人公:9月3日A型(默认)=集中(15) 直感(20) 直击(20) 气迫(45) 魂(55);11月11日B型(寺田诞生日)=感应(10) 集中(10) ひらめき(10) 觉醒(70) 魂(45)

机师＆机体推荐

主角机：改主角机向来都是不吃亏的，不过这次建议在14话之后再大改。配合自由选择的精神，在流程中可发挥重要作用。



Z高达：走女主角路线必选的主力机体，会继承初期高达Mk-II的改造，后期可习得UC高达最强攻击力的突击，再配合默认机师カミーユ的魂，直至最后都能作为主力使用。

百式：同样是高达路线的主力机体，移动后可攻击的ALL武器是增加击坠数的好手段，最强武器消费EN过多，要尽早让机师习得Eセーフ和集束攻击。

ν高达：入手较晚，但浮游炮消费不多，也可重点使用，配合ヒット＆アウェイ和集束攻击效果更佳。

ニルヴァーシュSPEC2：后期最好用的机体之一，除了移动后攻击的ALL武器之外，超大范围的地图炮是最大的魅力，而且机师エウレカ还有觉醒，可谓天作之合。气力要求150，偏高，事先在队伍中准备迅速和激励精神的机师会更好使用。此外，需要提醒的是エウレカ只有前期才作为主机师，后期一直是作为辅助机师，因此在前期就要用她全部的PP来学SPアップ。

倒A高达：习得月光蝶之后就成为绝对主力，大范围高威力的月光蝶地图兵器，再配合魂，同样是清场利器。而且ロラン还有SP回复，可持久保持战力。

ダイターン3：万丈仍然是屈指可数的有魂的机师，日月合击也有7500的强度，变形后还可以带动小队一起飞行。缺点是日轮乱击的射程和消费EN都不太另人满意，需要尽早学会Eセーフ。

グレートマジンガー：魔神力健在，主力武器为强力的小队攻击，通过隐藏要素提早获得的グレートブースター威力不俗，是中期BOSS战的利器，此外还可以通过多项合体技来提升威力。

超重神：中期没有合神时间限制后成为主力，6人份的精神在本作精神大幅缩水的情况下显得难能可贵，而且不乏气迫、觉醒等强力精神，能顺利地改造继承到最终机体也是优势之一。

Sフリーダムガンダム：比起无限正义来说全面得多，拥有地图武器以及强力的移动后ALL武器，和永恒号的合体技配合魂也能对BOSS造成重大伤害。气力提升不易，可利用激励、希望等辅助手段。至于ラクス也有SP回复，精神配置也不错，略加改造后可在后期派上用场。

オーガス：默认有再攻击，队长效果很实用，平时可用移动后的ALL武器作为主力，对付BOSS则以合体技为主。体型为S，需要学会サイズ补正无视。此外，他也是少有的推荐学会Bセーフ的机师。

キングゲイナー：TRI攻击消费EN不多，可作为主力武器。机师ゲイナー拥有技量+30的特殊技能，非常适合使用再攻击。不过需要学会サイズ补正无视。



アクエリオン：创圣的大天使可以按照再攻击那一段的方法分开培养技量、格斗和射击，这样到中期之后就成为了一等一的强者。不过注意シリウス到后期会离队。

全流程表

话数	セツコ路线	ランド路线
第1话	ザ・ライト・スタッフ	さすらいの修理屋
第2话	怒れる瞳	旅立ちの日
第3话	二つの世界	破りの助っ人达
第4话	异星人来袭	それぞれの旅、それぞれの事情
第5话	目覚めの日	ムーン・ライダーズ
第6话	超重神降临	祭りの夜に
第7话	月光、怒りに染めて	月の女神
第8话	世界が终わる时	天翅の记忆
第9话	时空破坏	世界の终わりの日
第10话	ブレイク・ザ・ワールド	
第11话	パラダイム・シフト	
第12话	ブルースカイ・フィッシュ	
第13话	立ち上がれ、宇宙の战士！	
第14话	集う异邦人たち	
第15话	见えない明日へ	
分岐	太平洋路线	ガリア路线
第16话	交差する决意	特异点
第17话	青い放浪者	地狱のエキデン
第18话	血に染まる瞳	さらば、我が友よ
第19话	よみがえる翼	建国のブリザード
第20话	ウソのない世界	
分岐	セツコ路线	ランド路线
第21话	残されるもの	父の思い出
第22话	自分だけのエクソダス	
第23话	百鬼の挑战状	
第24话	光子力研究所夺还作战	
第25话	暗の住处	
分岐	セツコ路线	ランド路线
第26话	ホンコン・シティ	イントゥ・ザ・ネイチャー
第27话	生じる龟裂	15年目の亡灵
第28话	しろがねの牙	魂のコスプレイヤー
第29话	灼热の海原	アウトサイダー
第30话	罪の在处	アクペリエンス

实用技术 攻略透解

结局 女主角的结局严格来说有3种。58话选择选项2，然后在59话说得ツィーネ，这样就会迎来GOOD ENDING；58话选择选项1，然后在59话选择选项1，会迎来正常结局；58话选1，59话选2，则会迎来BAD ENDING。GOOD ENDING和正常结局其实是一样的，只是剧情稍有不同。男主角则只有好坏两种结局，59话选1即为好，选2即为坏。

话数	セツコ路线		ランド路线	
第31话	绊が生むもの		引き裂かれる过去	
第32话	悲しみという力		俺が俺であるために	
分岐	セツコ路线		ランド路线	
分岐	ジブラルタル基地へ	周边の警戒	レントンを探しに行く	舰で留守番
第33话	Ｚの鼓动	星が辉く时	ロンリー・ランナウェイ	远き友へ
第34话	偽りの女王、假面の姬	この星は谁のもの	ストレンジ・コンタクト	怒りの铁道王
第35话	战斗神の影	叹きのロザリオ	モーニング・グローリー	オーバー・バトル
第36话	恸哭の星空		示される明日	
第37话	新地球连邦再编		肃清の岚	
第38话	踊る恶梦		仕组まれた决战	
第39话	レイズ・ザ・フラッグ		スタート・イット・アップ	
第40话	インパクト・アゲイン		崩坏序曲	
第41话	クロス・ポイント			
第42话	终章开幕			
第43话	运命と自由と			
第44话	舞い降りる太阳			
第45话	遗产の继承者			
第46话	混迷の中の正义			
分岐	セツコ路线		ランド路线	
第47话	カウント・ダウン		俺达の行き先	
分岐	ゼウスに残る（一周目无选项）		プラントへ戻る（一周目无选项）	
第48话	乐园の追放者		里切りの月光	
第49话	幻想のメトロポリス		绝望の光、希望の灯	
第50话	ヒトの心、テンシの梦		私はD.O.M.E.……	
第51话	决别		红い道	
第52话	黑历史の真实		ゲイン・オーバー	
第53话	月面决战		歪んだ裁き	
第54话	魂の凯歌			
第55话	永远に辉け、仆らの星よ			
第56话	君の姿、仆の姿（セツコ路线）		最后の力（ランド路线）	
第57话	终末の光（セツコ路线）		星に愿いを（ランド路线）	
第58话	メモリーズ			
第59话	黑の世界（セツコ路线）		涂り溃される明日（ランド路线）	
最终话	私の未来、みんなの未来	果て无き战いの环へ	俺の未来、お前の未来	
	女主角正常结局	BAD ENDING	男主角正常结局	

流程攻略

开始游戏后可在男女主角中选择一人，生日和血型会影响习得的精神，可参考下面的 Tips 自主选择。由于时间和篇幅的关系，本篇就只对女主角路线进行攻略。以下 SR 点条件均为 HARD 难度下，不同难度可能在回合数上会有区别。对男主角路线，会在后面以要点形式进行介绍，方便大家在没有攻略的情况下通关。

第1话 ザ・ライト・スタッフ

SR 点获得条件：クワトロ或カミーユ击坠

第一战自然难度不高，初期同伴都战斗后女主角セツコ登场。初期敌人全灭后，クワトロ和カミーユ出现，胜利条件也变更为他们的 HP 在 4000 以下。要拿 SR 点的话，可摆好阵引他们过来，利用セツコ的援护攻击可较轻松地击坠。クワトロ会每回合使用“集中”，因此以カミーユ为目标会稍好。

第2话 怒れる瞳

SR 点获得条件：2 回合内敌全灭

注意 SR 点的条件，尽快前进和反击，确保 2 回合内全灭初期敌人。之后会发生情节，此时的两个选项会影响本关的友军与敌人，可在事先存档。此外本关出现的数台机体都有特殊装甲，战斗前先查看其性能，再针对性地选择武器。

第3话 2つの世界

SR 点获得条件：4 回合以内击坠イアン。或者 4 回合以内先击坠スティング、アウル和ステラ，最后再击坠ネオ

难度比之前明显提升，敌人有多个强力机体且距离较远，要确认选择哪个 SR 条件，然后采用相应的战术。和上一关一样，注意对方的特殊装甲。初期胜利条件达成后，エゥーゴ方作为我方 NPC 出现，下一回合グローリー・スター出击。敌方援军则是提坦斯部队，有クワトロ和カミーユ等强力同伴加盟后战斗会轻松很多，之后只要注意不要击坠エマ即可。

第4话 异星人袭来

SR 点获得条件：3 回合以内将キング・オブ・ベガ的 HP 削减到 10000 以下

SR 点有回合数限制，开始就就要向キング・オブ・ベガ方向移动，并逐步打倒杂兵来提高气力。第二回合グローリー・スター出击，双方合作，拿到 SR 点还是较轻松的。由于拿到 SR 点之后，ベガ大王会撤退，其他初期敌人也会随之撤退，其中包括可掉下“防尘装置”部件的ガンダル，因此要在之前先击坠ガンダル，战斗中可适当利用小飞机的修理补给装置以及合体攻击。

第5话 目覚めの日

SR 点获得条件：敌增援出现后 3 回合内敌全灭

本关的敌人都是杂兵，战斗会比较轻松。敌方增援出现后，下一回合我方增援也会登场，根据位置来分配敌人，注意不要忽视海中的敌人即可顺利拿到 SR 点。

第6话 超重神降临

SR 点获得条件：2 回合内敌全灭

本话开始可以使用阵型，初次接触推荐看看说明。SR 点条件是 2 回合内全灭初期敌人，因此要尽快冲上去反击，不过也要注意我方位置，不要让较弱同伴冲得太靠前。击坠两台敌机后グランカイザー登场，敌全灭后会合神成超重神，而且气力 150。虽然合神后会有时间限制，不过在此之前过关还是很容易的。



第7话 月光、怒りに染めて

SR 点获得条件：2 回合以内击坠两台敌机

初期只有斗志也一人，好在气力有 130，可轻松拿到 SR 点。击坠两台敌机之后神宝 3 合体成功，气力 150 的神胜平在本关会非常活跃，加之下一回合我方主力到达，剩下的就是按部就班地消灭敌人了。

第8话 世界の终わる时

SR 点获得条件：6 回合以内过关

胜利条件会有变更，因此要尽快消灭ジン・ハイマニューバ2型。第二回合会出现第三方部队，他们会双方都攻击，不少人身上都有部件，可见机击落。此外，用カミーユ击坠ライラ的话，会有特殊战斗情节追加，之后ガンダム Mk－Ⅱ追加武器“フライングアーマー突击”，在前期还是很有用的。

体贴的寺胖 相信老玩家在玩过本作后，都会对制作人在系统细节上下的工夫佩服不已。这里我说说我印象最深的几个改动：超快的存读档速度、一部作品的音乐可以随机切换、攻击画面能换阵型兼用精神、不能使用武器会告诉你原因、能自动调节文字速度、基本能满足需要的自动编队系统。

第9话 時空破壊

SR点获得条件：3回合以内过关

本关没有敌方增援，解决掉初期敌人即可顺利过关。桂的再攻击会非常有用，而第二回合主角会作为增援出现。完成胜利条件后开始情节战斗，デンゼル会从此离队，セツコ之后会改乘1号机，至于原来3号机的改造资金则会归还。

第10话 ブレイク・ザ・ワールド

SR点获得条件：3回合内敌全灭

初期敌人全灭后敌我方都会出现增援，因此要尽快解决掉初期的敌人，可适当利用集中来保证命中率。グローマ有修理和补给装置，在以后的战斗中可发挥重要作用。

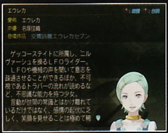
第11话 パラダイム・シフト

SR点获得条件：登场3回合以内击坠全部的アーキタイプ，最后再击坠マミー

初期是单挑战斗，我方可轻松获胜，倒是ロジャー那初次登场的特殊技能"ネゴシエーター"值得关注。获胜后敌方增援出现，我方也有主角机作为增援，之后注意SR点的条件即可。

第12话 ブルースカイ・フィッシュ

SR点获得条件：登场2回合以内击坠メッサーラ



本关初期战斗很轻松，有着SP回复的エウレカ并不会受到威胁，3回合时更是会气力150。本关的难点则在于取得SR点，シロッコ会在第6回合出现，地点则是ジェリド等人的后方，先要派小队以及母舰上前做好战斗准备，初期同伴也要及时赶过来。过关后可以开始使用市场，以后记得每关都要进来看看，经常会有惊喜的。

第13话 立ち上がれ、宇宙の戦士！

SR点获得条件：4回合以内过关

敌我方的增援都是靠击坠敌方机体来出现的，因此一开始就要全力进攻。敌人削减到4小队以下后，ゴッドシグマ登场，之后注意及时削减敌战舰的HP即可顺利拿到SR点，本关需要注意的是一个隐藏要素，让ダブルスペイザー在战斗中被击中过，这样过关后在市场可以买到"超合金NZのかけら"。

第14话 集う异邦人たち

SR点获得条件：6回合我方行动时间以内过关

这次主角机初期是作为敌人出现的，如果之前改造较多的话，这关会有不少麻烦，不过好处则是主角机所装的部件会全部掉下。击坠主角机后她会和我方增援一起出现，部件仍然全部健在。击坠ボゥ以及シャギア（或オルバ）会导致相应的敌人撤退，可适当注意。此外，本关可以用ガロード说得エニル，但并不会马上加入。



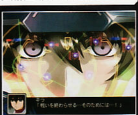
第15话 見えない明日へ

SR点获得条件：9回合以内过关

前期最麻烦的一关，胜利条件会改变数次，因此要想拿SR点的话，就不要指望全灭敌人，尽快满足胜利条件，使得新的敌人尽快出现。虽然有不少敌人身上有部件，来不及的话，该放弃的还是要放弃，例如有VPS装甲的那几位。过关后可获得30000资金和500BS，这数量也会随着难度不同而改变，以后类似的情况也同样如此。

第16话 交差する決意

SR点获得条件：敌增援登场后，4回合内敌全灭



15话结束后会初次遇到路线分歧选择，选太平洋的话即会进入本关，初期敌人又是曾经作为同伴出现过的交响诗篇的众人。初期胜利条件达成后（或者到第三回合）他们会重新成为同伴，同时出现敌方增援。由于海上作战不利，要尽量把他们引过来，或者以空中小队作为主力战斗。敌增援全灭后会有另一批增援，キラ则会作为NPC登场。

第17话 青い放浪者

SR点获得条件：6回合我方行动时间以内过关

较麻烦的一话，由于地形限制，空中或海中的机体比较有利，事先可做些相应的调整。第二回合我方增援出现，其中リーデン无法移动。尽快全灭初期敌人后敌方会出现大批增援，我方则有气力150的バルディオス加入。要拿SR点的话，注意敌方的位置以及下回合的敌方增援，尤其是有バリア・フィールド的战斗空母。

第18话 血に染まる瞳

SR点获得条件：7回合以内过关



初期应尽快推进，和アッシマー或者到第三回合会发生情节，敌方增援出现的ザムザザー拥有防护罩"阳电子リフレクター"，会给我们带来不少麻烦。将ザムザザー的HP降低到40%左右，或者击坠アッシマー会发生情节，シン和ザムザザー强制移动，情节后ザムザザー HP降低为20%，シン则气力150并且全回复，此外アムロ登场，机体则为ガンダムMK－II（满足隐藏要素时）或リックディアス（赤）。击坠ザムザザー之后敌我援军出现，要拿SR点的话尽快满足胜利条件，推荐击坠有"A－アダプター"部件的战斗空母。

第19话 よみがえる翼

SR点获得条件：3回合内敌全灭

这关的SR点可以很轻松获得，注意射程和反击即可。初期敌人全灭后キラ去抢亲，然后敌方出现大批援军，我方也有大天使号和老虎乘坐的村雨登场，下回合我方主力出现。接下来的战斗依然很轻松，不想和奥布军作战的话也可以让大天使号尽早脱离。

第20话 ウソのない世界

SR点获得条件：3回合内击坠メックスブルート

难度和热闹都让人印象深刻的一关，拿到SR点问题不大，接下来就是一群人的告白大会，很长还不能跳过……剩下的敌人中有两个是要特别注意的，拥有再攻击的ティンプ还是要击坠我方机体，要利用他1格射程武器的缺点，尽快围攻打倒。此外ケジナン的オーバースキル非常麻烦，会每回合使用"必中＋ひらめき＋集中＋觉醒"，同样要击中火力尽早击坠。过关后会给我方部队取名字，想一个特别的名字吧！

第21话 残されるもの

SR点获得条件：5回合以内击坠シュロウガ

初期敌人全灭后，我方增援登场，同时セツコ、トビー的SP全回复＋气力150，因此一开始就可以尽量使用精神来加快战斗。シュロウガ有HP回复能力，因此先提升气力，然后在一两个回合内击坠为上。本关结束后トビー和バルゴラ2号机离队，バルゴラ改入手，2号机的改造费用也会返还。此外，值得一提的是，本关也是个很好的全灭赚钱的地方，对SR点不在乎或者需要大量资金改造的玩家不妨试试。

第22话 自分だけのエクソダス

SR点获得条件：5回合以内将其他敌人全灭后，再击坠ドミネーター

目前为止拿SR点最困难的一关，ティンプ和カシマル跟上次遇到时一样麻烦，而且这次ティンプ击坠后还会换新机体ガバメント出现。利用战舰快速前进，尽早提升气力来击坠强力敌人，分析、地图武器等也尽量用上。过关后可获得高达X的换装，可根据有无月亮的关卡来适时调整。

第23话 百鬼の挑戦状

SR点获得条件：7回合以内过关

初期红丽花气力只有60，不过对付杂兵还是没问题的。初期敌人全灭后会出现两帮敌人增援，ロジャー和シュバルツ战斗后我方主力到达。由于是三方混战的局面，可尽快前进来打倒尽可能多的敌人。シュバルツ交给ロジャー单挑即可，可用精神以及无限拳来支援，注意击坠他后堕天翅一方会全部撤退。另一方的独眼鬼移动缓慢，而且会进入水中，要注意SR点的回合数限制。

第24话 光子力研究所夺还作战

SR点获得条件：3回合以内将其他敌人全灭后，最后击坠独眼鬼



初期注意射程和敌方移动范围，拿到SR点还是比较简单的。击坠独眼鬼后敌我增援出现，マジンガーZ和グレートマジンガー可使用强力的合体技，而敌方的铁甲鬼则会每回合使用必中。由于没有回合数限制，剩下的战斗难度不大，需要注意的是本关有一个隐藏要素，记得让ボス前去图中地点，拾取"グレートブースターの破片"。

第25话 暗の住処

SR点获得条件：6回合以内满足胜利条件

本关的相关情节不少，首先将初期敌人削减到一定数量时，敌方增援出现，下一回合或者和铁甲鬼交战，敌方两批援军出现，铁甲鬼则成为我方同伴。接着将メカ要塞鬼或者ケルビム・イスキューロン的HP削减到50%以下，会发生情节，アクエリオン全回复＋气力150，且学得新的武器"无限交差拳"和"嫉妒变性剑"。敌人方面注意两翅的两次行动技能，全灭敌人后会有盖塔和铁甲鬼的单挑，胜利之后他会在以后正式加入。

第26话 ホンコン・シティ

SR点获得条件：6回合以内击坠サイコガンダム



将ブラン或其他杂兵以外的敌人HP削减到50%以下时会有情节发生，敌我增援登场，胜利条件也变更为击坠サイコガンダム。我方增援的两人都有较高的气力，至于凤所乘坐的サイコガンダム，记得用カミーユ来击坠，以后遇到她时也同样如此。过关后アムロ的击坠数在50以上时，可获得隐藏机体ディジェ。

第27话 生じる亀裂

SR点获得条件：4回合内敌全灭

开始后倒A高达会进行强化，可以飞行以及追加武器。本关的麻烦之处在于敌方的炮台，会随机对我方2－4个小队进行攻击，受到攻击的机体HP减半。此外，グランカイザー无法进行合神。初期敌人全灭后，敌我方出现增援，敌方增援有的小队距离较远，注意SR点的回合数。

音乐 因为新作品增多，所以感觉对我们胃口的音乐也加了不少，这里就举几个我非常喜欢的初登场作品的音乐，不知大家是否也喜欢呢？あしたに生きるバルディオス、キングゲイナー・オーバー、CAN YOU FEEL MY SOUL、叹のロザリオ、红ノ牙、Days、STORYWRITER、创圣のアクエリオン、Go Tight！

第28话 しろがねの牙

SR点获得条件：クラーゲン4机以上击坠，或者在クラーゲン全部到达地图边缘之前击坠テラル

初期敌人削减到一定数量，或者攻击クラーゲン后会有情节发生，クラーゲン在各处破坏后向地图边缘逃走，敌方增援出现。此时SR点的条件有两个，无论满足哪一个，地图上的敌人都会全部撤退，同时第二批敌人增援出现。下一回合，グランカイザー会进行合神并追加武器，击坠ヒュドュエル即可过关。

第29话 灼熱の海原

SR点获得条件：5回合以内满足胜利条件



这一关初看很简单，不过变数也很多。第二回合敌方会出现奥布的援军，和ネオ等人交战后キラ等人作为第三方加入捣乱，并且破坏了ミネルバ的武器タンホイザー。他们被击坠后会使用“ド根性”来回复，之后不会再被击坠，进攻则一直附加手加减效果，此外，キラ还会每回合使用“集中”。达成胜利条件后出现敌人增援，情节后セツコ气力只有50，击坠スエッソン后即可过关。另外值得一提的是，本关开始超重神直接以合神状态出击，也没有时间限制。

第30话 罪の在据

SR点获得条件：5回合以内击坠サイコガンダム

本关再次遇上凤，取得SR点问题不大。之后敌方增援出现，其中ベン会每回合使用“不屈”。和增援中的ババ交战后，大天使众再次登场捣乱，キラ依然会每回合使用“集中”。击坠ババ后会发生原作情节，アスラン被キラ削成人棍……

第31话 绊が生むもの

SR点获得条件：3回合以内将其他敌人全灭后，再击坠ナイキック

击坠两台敌机后レーベン作为我方援军登场，拿到SR点问题不大。击坠ナイキック敌方增援登场，同时セツコ气力降低到50并自动组队。两回合后我方主力到达，セツコ气力变为150，击坠エリファス即可过关。レーベン会正式加入，不过由于他后来会离队，可无须强化以及重用。

第32话 悲しみという力

SR点获得条件：ツィーネ登场后4回合内敌全灭



本关开始时セツコ气力最大，同时武器也有变更，击坠ガンレオン会发生情节，机体进化为バルゴラ・グローリー，隐藏技能解放(一个SP回复至于藏那么久么……早出现前期也可以轻松一点)。之后敌方增援出现，下回合我方主力到达，但仍然要注意SR点的回合数限制。过关后除了资金和BS之外，还会获得バリア・フィールド和ミノフスキークラフト，都是很好用的强化部件。

第33话 Zの鼓动

SR点获得条件：5回合以内满足胜利条件

选择“ジブラルタル基地へ”进入这一路线，初期只有母舰和ファ驾驶的メタス。第二回合カミーユ和レコア登场，由于之后カミーユ的SP会全回复，此时可尽量使用。击坠敌方有脸机师的小队后，カミーユ会换乘Zガンダム，同时SP全回复+气力最大值。初期敌人全灭后，敌我方均有增援登场，其中要留意的就是シロッコ的再攻击技能。

第34话 伪りの女王、假面の姬

SR点获得条件：ファントムペイン一方的敌人全灭

初期只有レコアー人，无须和敌人交战，逃走即可。第三回合会发生情节，胜利条件也随之变更。ロラン强制出击，记得用部件来提升他的移动力，由于达成条件后过关，要想拿SR点以及多击坠敌人就要抓紧时间。此外也可尝试围住ソレイユ，之后再慢慢进攻。

第35话 战斗神の影

SR点获得条件：7回合以内将其他敌人全灭后，再满足胜利条件

本关敌人较远，要利用母舰尽快前进。敌人削减到一定程度会有援军出现，和其中的スエッソン战斗后则会出现另一批援军，我方则有キラ作为NPC登场。之后只需注意回合数稳步推进，进攻ソレイユ时则要留心不要失手击坠。

第36话 恸哭の星空

SR点获得条件：6回合以内将其他敌人全灭后，再满足胜利条件



拿SR点的难关之一，デストロイガンダム有麻烦的地图炮和防护罩，敌方有数个高HP的战舰，其中バスク还几乎不动。和ステラ战斗后会有凤出现，和ネオ战斗后我方其他部队和大天使号一行作为NPC登场。击坠ステラ（推荐用シン）后会有キラ破坏デストロイガンダム的情节，但是NPC们并不会马上加入。

第37话 新地球连邦再编

SR点获得条件：4回合我方行动时间以内将敌方全灭

之前在24话有取得“グレートブースターの破片”的话，本话开始前进入市场会发生情节，购买物品“光子力研究レポート”后大魔神会追加武器グレートブースター，虽然只有一发，威力还是比较可观的。至于本关，敌我方都不会出现增援，可安心战斗，拿SR点也问题不大。

第38话 踊る恶梦

SR点获得条件：4回合以内满足胜利条件

本关的对手是之前的众多同伴，要拿SR点可以非常轻松，击坠キラ即可，不过满足胜利条件后初期敌人会全部撤退，为了经验值、PP和资金，还是在回合内尽量多击坠敌方吧！满足胜利条件后，敌方增援出现，我方则有万丈和凤(须满足条件)加入，剩下的就只是常规战斗了。

レイズ・ザ・フラッグ

SR点获得条件：5回合以内将コーラリアン击坠75台

本关的要务是防守，将阵型散开，在敌方行动时吸引火力尽量反击，我方行动时则以消灭敌小队为优先。敌方数量减少到一定程度会有增援出现，因此要继续保持整体阵型。第三回合会有我方的NPC增援，对战斗影响不大。

第40话 インパクト・アゲイン

SR点获得条件：6回合以内满足胜利条件

本关起始位置和敌人相距较远，可利用战舰来运送一些移动较慢的小队。第二回合会出现多处敌方援军，他们间还会互相交战，我方可在前进的同时注意一些有好部件的敌人。和ガルダ级战斗后会出现ツィーネ所带领的敌方援军，由于敌人分布较广，要注意我方母舰的安全，避免成为靶子，同时在进攻ガルダ级时也要留意它的剩余HP。过关后和另一支部队合流，要强化的机师和机体也一下多了很多。



第41话 クロス・ポイント

SR点获得条件：5回合以内过关



合流之后的出击小队也提升到16支，以后会长期维持这样的规模，可在此时精心调整好小队设置。本关杂兵的资金较多，也比较好击坠，是全灭赚钱的良好地点。满足初期胜利条件后会出现敌方援军，胜利条件也随之变更。注意其中的アテナ可以用桂和オルソン依次说得并当场加入，别忘记派他们出击。和ロベルト战斗后会出现第三方援军，要拿SR点的话就要注意回合数。

第42话 终章开幕

SR点获得条件：6回合以内过关

本关开始前在市场有多台机体出售，此外“ブリキの金鱼”可卖出500BS的高价。进入本关后，由于有回合数限制，要尽快推进，第三回合会有我方NPC出现，テラル的HP降低到50%以下会出现敌方援军，同时テラル会使用一次“根性”。击坠后万丈和胜平的合体技剧情战斗，以后便可使用这一强力的合体技。

第43话 运命と自由と

SR点获得条件：5回合以内将サラミス以外的敌人全部击坠，最后击坠サラミス

最初是アスラン的脱离情节，击坠后本关正式开始，第二回合ギンガナム作为我方增援登场，敌方剩下10小队时キラ作为我方增援登场，同时换乘Sフリーダムガンダム，而敌方也会有增援出现。过关后可获得υガンダム，アムロ终于有自己的强力机体了。

第44话 舞い降りる太阳

SR点获得条件：人工太阳击坠之前击坠其他全部敌人

初期无法对人工太阳造成伤害，和アフロディア战斗后ルビーナ出现，不被击坠而脱离的话，过关后作为机师加入，击坠アフロディア可轻松满足这一点。之后斗牙和フェイ作为我方增援登场，两回合后机体换为ソルグラヴィオン。之后和人工太阳战斗后デビット作为增援出现，下回合会有敌方的增援。此时可以对人工太阳造成伤害了，注意有回合数限制。满足胜利条件后会发生剧情战斗，バルディオス追加武器バルディロイザー，不满足胜利条件也不会GAME OVER，而是发生デビット特攻的剧情战斗。



第45话 遗产の后继者

SR点获得条件：5回合以内过关

尽快到达指定地点后敌方援军出现，胜利条件也随之变更，击坠其中一台后敌方再次出现增援，胜利条件也有改变。好在ビッグデュオHP不高，可轻松击坠。ジロン的机体会追加最强的武器，配合热血或魂可以造成较大伤害。

第46话 混迷の中の正义

SR点获得条件：4回合以内过关



初期的敌人剩下20小队后，アスラン作为我方增援出现，继续削减敌人数量会使得敌我方都有增援出现，同时出现情节，初期敌人全部撤退。胜利条件变更为击坠ランスロー，要满足胜利条件比较轻松，不过身上有“S-アダプター”的ギンガナム自然也不要错过，要留下充足火力来击坠他。增援削减到一定数量后アスラン和ネオ会换乘新的机体，不过无限正义的武器比起强袭自由来说还是要差一些。

LIBRARY 在游戏的LIBRARY中收录了非常详尽的攻略Q&A，里面对游戏的各种系统都有极其详尽的解说，强烈推荐初次玩游戏的人进去看一下。对LIBRARY只有一点不满，那就是机体图鉴和角色事典没有完成度的显示，着实让人觉得非常不爽，不知制作人偷这个懒是为了什么。

第47话 カウント・ダウン

SR点获得条件：カイメラ登场3回合以内过关

初期セツコ气力最高，战斗会比较轻松。完成胜利条件后レーベン露出真面目，胜利条件也随之变更。拿到SR点问题不大，由于レーベン、シュラン、ツィーネ击坠任一人便会过关，要选择有更好部件（例如ハイパージャマー）的作为目标，或者试图使用地图炮来同时击坠多个。

第48话 里切りの月光

SR点获得条件：4回合以内将其他敌人全灭后，最后击坠エルダー战舰

初期我方处于被包围的状态，要拿到SR点的话，就需要分配适当兵力来应付各方向的敌人。满足胜利条件后，敌方增援出现，其中イザーク可以用之后作为我方增援登场的アスラン说得。

第49话 绝望の光、希望の灯

SR点获得条件：6回合以内将敌方全灭

第三回合会出现敌方援军，其中ヤザン用カミーユ击坠后Z高达会追加两个新的武器，同时机体能力增加“バイオセンサー”。此外，レコア也会在增援中登场，用カミーユ和她战斗后，可以用カミーユ和ファ说得她两次。同时拿SR点的话回合数较紧，要事先安排位置以及尽量将两人分成不同小队。

第50话 私はD.O.M.E.・・・・・・

SR点获得条件：3回合以内击坠全部的联邦军之后，再满足胜利条件



本关可以开始使用自由和正义的流星换装，不过这次变成了和永恒号的合体技，因此也要针对性地强化永恒号的EN，并且设法提升ラクス的气力。敌方小队数量在13以下会出现敌方增援，其中倒X击坠后会使用“ド根性”复活，不过每次击坠他都可以再拿一次他身上的部件“ナノマシンユニット”。满足胜利条件后转为和フロスト兄弟的战斗，而倒A高达也会追加月光蝶。

第51话 红い道

SR点获得条件：5回合以内过关

本关要记得先击坠アクエリオンオメガ和アクエリオンデルタ，最后再击坠アクエリオンアルファ，这样过关后在市场购入相关物品即可获得アクエリオンアルファ。此外，第三回合会出现敌方增援，位置接近我方初期地点，要注意保护我方后卫的安全。

第52话 ゲイン・オーバー

SR点获得条件：5回合以内将其他敌人全灭，最后再消灭オーバーデビル

SR条件比较严峻，而且オーバーデビル的机体能力相当麻烦，还有大范围的地图炮，要适当利用“脱力”精神来避免它能力的发动。第二回合或者和ゲイナー战斗后敌我方增援登场，击坠サラ和ゲイナー后都会加入成为同伴，后者还增加新的武器。此时我方全体气力最高，战斗也会轻松很多。由于オーバーデビル有HP回复能力，可留到最后一两个回合再一口气消灭。

第53话 歪んだ裁き

SR点获得条件：7回合以内过关

敌方的数量不少，也比较强，注意我方突前单位的安全。第三回合会出现敌方增援，之后胜利条件变更，此时要将エルダー战舰的HP削减到10%以下，利用手加减精神可轻松达成。敌方BOSS的HP削减到一定程度以下，敌我方会出现增援，击坠ベガ大王后会有情节战斗。遇到敌方密集的情形，可适当使用地图炮来轻松解决。



第54话 魂の凯歌

SR点获得条件：6回合以内将敌方全灭

敌方数量众多，我方也要全力出击。将敌方的小队削减到一定程度，敌方会出现多个BOSS的增援，其中ヒューギ的技能和机体能力都需要留意。

第55话 永远に辉け、仆らの星よ

SR点获得条件：5回合以内将全部的ゼラバイア击坠，最后再击坠ゴーマ

第三回合或者将ゴーマ的HP削减到10万以下会发生情节，敌我方出现增援。继续攻击ゴーマ，将HP削减到5万以下，会发生ミーア唱歌的情节，我方气力全满，敌方ゴーマ一方以外全部撤退，剩下的战斗就比较轻松了。击坠ゴーマ后出现两个超重神的合体技剧情战斗，这招威力不错，不过要提升ゴッド∑グラヴィオン的气力略显困难。

第56话 最后の力

SR点获得条件：8回合内完成本话

本关会有多批敌人增援出现，其中ハマーン和シロッコ击坠后可获得强化部件“ハロ”。注意击坠シロッコ后他会换乘机体，再次击坠后サラ和レコア撤退，之前可用カミーユ说得后者。シン等人也有不少相关情节，例如击坠ルナマリア后シン会使用精神等，而击坠シン他会和ルナマリア撤退，过关后连同ステラ一起加入。イザーク要再用アスラン说得，同样过关后加入。

第57话 星に愿いを

SR点获得条件：8回合内完成本话

本关敌人虽然不少，不过胜利条件是击坠相应的BOSS，SR点还算拿得相对轻松。击坠诗翅后会发生相应条件，进行最后的创圣合体，在那之前可以把他们的全部精神用光。情节之后アポロ气力200，又有新增的最强武器和相应的队长效果，上方的敌人可以完全交给他。



第58话 メモリーズ

SR点获得条件：在完成胜利条件前全灭敌人

最初气力全满，使用魂给予ビッグファウー击后情节发生，敌我方援军出现。击坠ビッグファウ后胜利条件变更，此时的选项关系到最终的结局，想看两个结局的选第一项，注意女主角路线要想收ツィーネ的话就要选择第二项。接下来不想再打杂兵拿SR的话，可利用母舰的加速输送来快速过关。

第59话 黑の世界

SR点获得条件：7回合内完成本话

敌方没有增援，可安心推进。击坠レーベン后シュラン会使用精神，至于ツィーネ，用女主角和她交战两次有相应对话，之后出现说得指令的话可说得她，过关后加入。过关后如果上一关选择第一项，此时会有另一个选择，选择第一项时下一关会正常END，选择第二项时下一关则进入BAD END。

最终话 私の未来、みんなの未来

SR点获得条件：无

终于来到了最终话，初期要稳住防线，尽快消灭敌人来提升全体气力，第二回合会出现敌我方增援。注意レムレース的移动和射程，引她过来之后可一回合消灭，进入下一阶段。满足胜利条件之后则进入最后的战斗，做好万全准备后全力出击吧！过关之后可保存通关存档，效果可参考之前的相关部分。



最终话 果て无き战いの环へ

SR点获得条件：无

进入BAD END的最终话，和前一个相比，只有第一阶段，失败条件也有变化，击坠レムレース后即可通关，当然，结局并不是我们想看到的……

男主角路线攻略要点

男主角路线的难度要比女主角低，这主要是因为男主角路线早期的机体要强力一些。当然到了后来就没有太大区别了。男主角路线的剧情主要是以《超时空世纪ORGUSS》、《归乡战士》、《战斗机甲萨奔格尔》、《机动新世纪高达X》、《创圣的大天使》、《交响诗篇》为主，因此这些作品的主力自然是非常值得信赖的。相对的，女主角路线的那些主要作品在前期资金紧张的时候就不要改造了。

其他要点

1. 在14话之前改造主角的机体要慎重，因为这一话中主角会成为敌人，而且改造情况继承。好处是击败他之后能拿到之前玩家装备给他的部件。
2. エウレカ在早期是エルヴァーシュ的主机师，此时应该将她的PP全部投资为SPアップ。后来エウレカ将成为副机师，其他技能一概无用，而她的觉醒要消耗100点SP，没有初期投资的话将很晚才能派上用场。
3. 记得每关过后都要去逛逛市场，遇到特殊道具就要毫不犹豫地买下来。在男主角的路线中可以得到游戏中最强的3个部件。
4. 男主角在第58话也有两个选项，不管选哪一项，在第59话过关后都有两个选项。选第一项后打过第60话即为GOOD ENDING，选第二项后打过第60话会进入BAD ENDING。目前看来男主角路线不能收得ツィーネ。

推荐主力

主角机、オガース、アクエリオン、キングゲイナー、ニルヴァシュ这几个都是在流程中很早就一直跟着行动的机体，可以充当战斗的主力，至于推荐理由前面已经提过了，下面再介绍几个在男主角流程中发挥重要地位的机体。

バルディオス：看似朴实无华，其实武器还算全面，加入也不算晚。其小队长能力和特殊能力亚空间突入能确保行动力。

ガチコ：可以从最早用到最后，中间机体有两次强化，还继承改造。机师ゲイン能力颇强，因为最初即可加入，可塑性强，用Bセーブ、再攻击等手段可以将其打造为自始至终值得信赖的好伙伴。

高达X：机体性能虽然不算太好，但是其改造可以继承给之后的高达DX和Gアルコン，而且原来的高达X也还在。对于一部从初期能用到最后的机体来说，这点是相当划算的。

ウォーカーギャリア：同样是加入很早。机师ジロン有迅速和魂，还能带个副机师，最强招为全体攻击，威力高达7500，可惜只有一发。



结束语 《机战Z》终于落下了帷幕，不过考虑到还有多周目的奖励，以及很多还未搞清楚的隐藏要素，再玩一个月想必是没有问题的。个人印象最深的作品是《创圣的大天使》以及《归乡战士》，印象最深的关卡是第20关的大告白，玩完游戏之后很想把这两部作品补完一下，不知有无时间呢？（至少下期TGS是不可能了……）



通关时间：20小时

美丽的风景、梦幻的机车特技加上强劲的摇滚乐就构成了《完美机车》的全部。它的比赛节奏之快，几乎每一秒都能给你带来巅峰的爽快感。而在风声划过耳边之时，自如的特技动作又能让你体验一种时间凝滞般的美感。在制作这篇攻略的过程中，我经常会不自觉地整个晚上沉浸在连场的比赛中。可以说Black Rock工作室成功地创造了一个新的原创品牌，也是我在今年的游戏采购单上漏掉的最大一尾鱼。

文 丁丁 美编 anubis

完美机车	Disney Interactive Studios	竞速
多机种	Pure	美版
	2008年9月23日 1～16人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	推荐玩家年龄全年龄

游戏模式介绍

■**世界巡回模式 World Tour**：这个模式中你首先需要通过训练关卡掌握基本的操作，随后总共会有10个大关供你挑战，每个大关会有4到7条赛道。以第一名的成绩完成比赛就可以获得16点积分，每降一个名次就减一分。当你达到下大一关的点数要求时就可以进入新的关卡。在最后一关里你必须拿到全部比赛的第一名，也就是积满112点才能完成世界巡回模式。（注意不同的比赛也会有不同的引擎级别限制。）

■**单场赛 Single Event**：你在世界巡回模式中解开的赛道就可以在单场赛模式里选到。单场赛你可以选择比赛的类型（竞速赛、短道赛、自由特技赛），按X键可以选择比赛的难度（Rookie、Pro、Legend）。比赛前你还可以调整比赛的圈数。

■**训练模式 Trail Mode**：这个模式中没有对手，你可以用来熟悉场地或是研究隐藏路线。



手柄按键设置



All-terrain vehicle 什么是ATV？



正式游戏之前还是让我们来稍微补习一下ATV的相关知识吧，或许你在很多赛车游戏里都见过它。ATV的全名叫做All-terrain vehicle，即全地形机车。在现实中ATV车辆用途非常多样，而在这款游戏里你将要驾驶的就是运动型的ATV。它的特点是重量轻、动力强劲、有良好的悬挂系统和低重心。通过不同的部件我们可以让它适合林地、沙漠、山地甚至是雪地的赛事。

©2008 Disney Interactive Studios all rights reserved

组装一辆自己的ATV

部件介绍

尽管你也可以直接用游戏配给的车进行比赛，但为了以后着想，还是建议你先熟悉一下ATV的组装，为今后的升级、改装打好基础。进入车库（Garage）首先选择一个空的车位（随着游戏的进行你还可以解锁后面暂时不能用的车位，除了初期开放的车位以外还会有 10 个车位等待解锁，如果在每个车位上都装配一辆车就可以解开 Fully Loaded 这个成就。），然后就可以进入组装菜单了。游戏的配件部分绝对专业而且选择丰富，几乎汇集了全球 ATV 厂商的顶尖品牌，你可以通过组装的过程逐渐熟悉一部 ATV 所需要的 23 个部件，最后给你的 ATV 起个响亮的名字就可以了。

需要注意的是在所有的 23 个部件中，只有从 ATV 车架到加速氮气瓶这前 11 个部件是真正影响你的机车性能的部件。每一个部件都会对于你车辆的各种性能系数造成影响，这点在装配的时候要保持心中有数。而后 12 个部件将只会影响 ATV 的外观。



每个部件的组装都只要经过选择、上色两道工序就可以完成。如果你想节省时间，也可以按照自己的意图，按 Y 键让电脑自动选择特技性能优良的部件，或是按 X 键自动选择竞速性能优良的部件。由于在第一大关中都是竞速赛道，所以你的第一辆车可以试着偏向竞速风格。

性能参数介绍

在部件组装画面的右下角会有一个参数表，显示着你当前机车的具体性能。由于每一个部件都会对于机车的多项参数有影响，所以仔细对比每个部件所带来的参数改变可以帮助你做出选择。其中操控性能和特技两项数值对于不同类型的比赛影响比较大。而和这两个参数有直接关联的核心部件就是避震系统。这在组车的时候需要留意一下。



- 最高速度：表示你的 ATV 比赛中的最高速度
- 加速能力 ：表示比赛中踩住油门的加速能力
- 操控性能：决定比赛中车手对于车辆的把握力和转弯性能
- 氮气加速：表示氮气加速的效果
- 特技：表示车辆在空中的滞空能力以及做出动作特技的性能



部件改装和升级



为了打造一台梦幻的 ATV，光用初期的配件当然做不到。随着游戏的进程你会不断的获得一些新的奖励要素，获得之后车库中相应部件选单上就会显示“New”的字样。它包括三种形式：1 新部件、2 部件升级、3 新的引擎。新的部件可以提供更优秀的性能或是风格化的性能参数。而部件升级则允许你对任何一个现有的部件进行改造升级获得更强的性能，一旦获得部件升级你是可以反复的使用在其他车辆上的，最高可以升到 2 级。而引擎的升级则是根据你在世界巡回模式中比赛的进程决定的，一旦解开更高规格的关卡，你会自动获得新的引擎，不同级别的关卡必须要用不同级别的引擎参加。

避震器升级是比较重要的一项，在你的一些特技招式没收招时落地，如果避震器的等级够高，是可以避免摔下车的，所以最好优先升级。



部件升级列表

Brake Upgrade 1
Race Shocks Upgrade 1
Tyre Upgrade 1
Sprint Sprocket Upgrade
Boost Bottle Upgrade 1
Freestyle Shocks Upgrade 1
Brake Upgrade 2
Race Shocks Upgrade 2
Tyre Upgrade 2
Enduro Sprocket Upgrade
Boost Bottle Upgrade 2
Freestyle Shocks Upgrade 2

升级点数表

每当玩家达到了指定点数就可以从系统提供的 3 个部件升级中选择一个。

30 points	315 points
65 points	380 points
105 points	450 points
105 points	525 points
200 points	605 points
225 points	690 points

组车建议 游戏中不同的比赛可以用不同性能的车辆来应对。建议玩家组装出一辆顶级的竞速车型、一辆顶级的特技车型和一辆性能平均的车型。

比赛类型简介



竞速赛 RACE

这是游戏的主力比赛模式，这类比赛的目标就是要夺取第一名。游戏的赛道较长，通常需要进行3圈。在比赛中玩家可以充分利用各种坡道来做特技积蓄加速槽，越早积累到星级加速槽越有优势。需要注意的是每条赛道都会有一些比较隐蔽的捷径，如果可以找到它们会为你节省不少时间。



短道赛 SPRINT

就像制作组所说的，这个模式就像是衔接竞速赛和自由特技赛的快餐时间，更强调比赛的爽快感和速度。短道赛同样以名次定输赢，通常需要跑5圈。在短道赛中通常只有一到两个小坡道可供玩家做空中特技，所以释放加速槽的时机要把握好。

自由特技赛 FREESTYLE

这类比赛并不要求名次，而是以你特技的得分为评判名次的基准，是对玩家特技技巧的真正挑战。这类比赛的赛道通常是基于竞速赛的赛道进行一番改建而成的，在很多位置都会搭有坡度更陡的木跳板，这让玩家需要研究新的跳跃点和最合理的特技联结。

界面分析



A. 连续特技倒计时：游戏中做出连续特技是你取胜的关键。每次当你做过一个特技动作之后，你会在画面的中上方看到一个红圈形状的倒计时，红圈中显示的是你目前连续特技的数目。如果你可以在倒计时红圈消失之前再做一个特技就可以将两个特技连接起来，并且得分也将根据连续数翻倍。比如你做的第二个连续特技，那么分数就是第二个特技的单个分数乘2。

B. 赛道上的标志：想要得到更疯狂的得分就得好好利用自由特技赛道上特有的各种奖励标志。黄色的五角星标志可以让你在加速槽未满的时候就直接获得做特别技能的能力。要知道在自由特技赛中，每个特别技能一旦表演成功至少能获得5000分，通常这也具有一发逆转的能力。另外最好特别留意那些带有X2字样的黑色标志，它可以直接将你做的特技分数翻倍，配和上连续特技的翻倍分数，那么很快你就可以得到高得到吓人的奖励分。

C. 油量表：自由特技赛并不会限制你跑的圈数，实际上你跑的圈数越多得分的几率自然也越高。在自由特技赛中，画面左下角的油量表一旦油量耗干，比赛就会结束，并开始统计你的最终成绩。所以游戏中要注意收集赛道上带有油量的标志，来尽量延长自己在赛道上的时间。（如果你可以在这一模式中跑过三圈，就可以获得Freestyler的成就。）

入门技巧指南

相信现在你已经自己组装了一辆帅气的ATV了吧，下面要做的当然就是到真正的赛道上去兜几圈咯！在入门指南中将为你讲解要想赢得比赛必须掌握的技能，只要能熟练使用它们，你完全可以在世界巡回模式的任何一场比赛里拿到第一名。

■**跳跃：**在冲到坡道的尽头的同时将左摇杆先推到下方，再快速向上推就可以做出跳跃的动作。尽管在一些坡道上你不跳跃也可以做出特技，但是利用跳跃你能明显感觉到跳起的高度和滞空时间的不同。而且当利用跳跃腾空后，你可以看到车体旁显示出一个蓝色的扇形的标志，它会根据你的腾空高度显示一个百分数，这时你所做的特技会增加更多的奖励氮气量。所以在游戏里尽量每一个坡道都用跳跃来通过。

■**A键技能：**这是你在所有比赛的一开始就可以使用的技能，利用它你可以蓄积加速槽并点亮B键技能。当你腾空时可以同时按下A键并且向8个方向推动左摇杆，游戏里的赛手就会表演出8种不同的特技。如果你一直按住A键可以让角色保持住特技动作。A键技能也是所有特技中耗时最短，最为安全的特技。

■**X键加速：**当你的加速槽有了蓝色的气量显示时，按X键就可以进行氮气加速。但要注意随着氮气量的消耗，你的一些已经点亮的特技就会消失，所以要小心的计算用量。最好不要一直按住X键，而是采用多次加速的方式来保住已有特技。如果在比赛中摔下车，氮气量同样会减少，也可能让你失去已点亮的技能。如果点亮了特别技能的星号，你会有一段不消耗氮气的无限加速时间，善加利用比赛会更轻松。



■**B键技能：**当蓝色氮气达到B键标志的位置时，B键就会以点亮的形式表现出来，这时你就可以使用B键技能了。B键技能同样需要在空中按B键配合摇杆的8个方向做出，耗时比A键技能稍长，不过也更酷。利用经验预估滞空时间来表演B技能吧。

■**Y键技能：**利用A和B键技能点亮Y技能之后，你就可以配合推动摇杆的8个方向表演Y技能了。Y

取消特技

尽管游戏的空中特技是不能中途取消的，但是在按键使出特技之前会有大概1/8到1/4秒的反应时间，如果你这时松开按键车手就会停止刚开始的动作。

高级技巧指南

如果你已经能轻松搞定入门技能，那么是该向你的ATV车技发起更严酷挑战的时候了！巧妙地运用以下的高级技巧可以让你轻松地搞定游戏的AI选手，即便是在线比赛中使出这些招数也能让其他玩家看得目瞪口呆。当然它们的难度都相当高，你需要付出辛苦的努力才能将它们融入到你现有的技术里。

■**空中变招**：别以为游戏中A键、B键和Y键只能玩出入门指南里的那些招数，我们可以用空中变招来让你的技巧数量翻上一倍。以A键技能为例，当你在空中发动A技能的时候，按住LB或是RB键中的一个，会让你的动作发生微妙的变化，甚至是表演一些全脱手的动作。这样的变招消耗的时间只比原来的技能稍长一点，但是却可以极快地填充你的氮气槽，让你瞬间点亮更高级的技能。

■**空中前翻、后翻**：这个上级技巧可以让你连人带车做出空中的前后翻滚，在别的玩家以为你死定了的时候，你却可以安全着陆，在他们吃惊的目光里扬长而去。更棒的是它同样可以快速填充你的氮气槽。想要表演空中前翻，你只需要在足够的高度跳跃后，迅速的连续向上推动左摇杆两次，第二次要推住不动，你就可以看到自己的赛车在快速地做前翻了。反之就可以做出空中后翻。游戏的Triple Flip这一成就就需要你连续空翻3圈来解开。注意，尽管你一直向前或后推动左摇杆也可以翻动车体，但速度会很慢，那不是真正的翻动技巧。

■**组合技巧**：组合技巧可谓是相当惊险，但回报很高的技能。你可以先发动一次空中翻动，在这过程中发动任意键的基本技能，然后再按住LB或RB作空中变招。这样的组合不但非常有观赏性，而且在自由特技赛中可以直接为你提供3倍的点数加成。



键技能的耗时相比B键技能更长，一般的小坡道是绝对无法完成Y键技能的，所以在一些中型以上的坡道跳跃后表演它们是明智的选择，尽管很容易失败，但Y键技能的确相当梦幻，并且能快速充满氮气槽。

■**特别技能**：特别技能绝对是整个游戏中最超越你想像的特技动作。当你氮气槽蓄满并且有星号显示的时候，你就可以同时按下LB和RB键配合推动左摇杆来发动了。不过特别技能的耗时相当长，所以必须找到那种落差极大的超级坡道再尝试这一动作。每个赛道中都会有一两个这种坡道。另外特别技能在初期只会有上下左右四种，其中左右方向是所有角色的共通特别技能，而上或下则是每个角色的独有特技，都非常精彩！除此之外，随着游戏的进程你还将解开四个斜方向的特别技能，这些技能不但夸张无比，而且还带有侧翻的动作，可以说是游戏中的究极特别技能。

■**调整车位**：无论是做何种空中特技，在落地前用左摇杆调整车体的位置也是比赛的一个关键部分。根据着陆点的角度调整车体，让四轮同时着地可以最大程度的保持车速并防止摔出车外。要特别注意Y键技能和特别技能的着陆，这类动作会带动车体的倾斜，着陆也更危险。



隐藏要素

■**车体图案**：在通关之后你会一次性获得所有角色的每个人特有的车体图案套装。

■**角色服装**：每个角色在一开始都会有2套衣服可选，你可以在选人画面中上下拨动摇杆来切换。除此之外，随着游戏的进程你还将会陆续获得每个角色的1套隐藏服装，获得后同样可以在选人画面中切换。



■**隐藏角色**：通关之后你将获的一名美国的ATV传奇车手Bret Tayler，他同样有三套服装可选。

成就指南

成就名称	成就点数	获得方法
1 of a kind	5	在车库里从头组装一辆ATV
5 in a row	30	连续5场在线比赛跑第一
Comeback Kid	10	在世界巡回模式中，最后一圈开始排最后一名但最终赢得一场竞速赛
Completed Stage 1	10	在第一大关中取得所有4场比赛的第一名
Completed Stage 2	20	在第二大关中取得所有4场比赛的第一名
Completed Stage 3	20	在第三大关中取得所有4场比赛的第一名
Completed Stage 4	20	在第四大关中取得所有4场比赛的第一名
Completed Stage 5	20	在第五大关中取得所有5场比赛的第一名
Completed Stage 6	20	在第六大关中取得所有5场比赛的第一名
Completed Stage 7	20	在第七大关中取得所有5场比赛的第一名
Completed Stage 8	30	在第八大关中取得所有6场比赛的第一名
Completed Stage 9	30	在第九大关中取得所有6场比赛的第一名
Completed Stage 10	50	在第十大关中取得所有7场比赛的第一名
Finished an event	5	完成一场比赛
Flawless Event	10	不摔下车完成世界巡回模式中的一场比赛
Flawless Lap	5	不摔下车完成世界巡回模式中的一圈竞速赛
Freestyler	30	在自由特技赛中跑过三圈
Fresh Air	20	在一场自由特技赛中使用的特技不重复，并赢得比赛。
Full speed ahead	25	在竞速赛或是短道赛中全程按住加速键完成比赛，并赢得第一名。
Fully Loaded	10	解锁车库中的所有10个车位，并装配10辆ATV装满它
Grease Monkey	25	在世界巡回模式中用每一种引擎赢得第一名
Hang Time	25	尽管在单场赛事里花了150秒在空中，仍然赢得了比赛
Killer Combo!	30	单场比赛中做出一串超过250000分的连锁特技
Learner Driver	25	在单机的短道赛中套另一名赛手一圈
Mechanic	10	用各不相同的引擎制作5辆ATV
Nice Combo!	10	单场比赛中做出一串超过50000分的连锁特技
No Messing	25	只参加42场比赛就完成世界巡回模式
No pain, no gain	25	翻车超过10次仍然赢得一场竞速赛或是短道赛
Online Champ	30	在在线冠军赛中获得第一名
Pure perfection	100	在世界巡回模式赢得每一场比赛的第一名
Show Off	20	赢得一场竞速赛或是短道赛，但是每一圈过起跑线的时候都得抬起前轮通过
Sick Combo!	20	单场比赛中做出一串超过125000分的连锁特技
Specialised	25	在单场世界巡回赛中表演8种不同的特别技能
Tricked Out	20	在单场的世界巡回赛中表演所有的A键技能
Triple Flip	20	在单场比赛中的一次跳跃中完成1080度的前翻或是后翻
Two time!	25	一次跳跃中表演连续两个特别技能
Underdog	30	在排位赛中用D级引擎打败用A级引擎的对手
Unlocked Stage 2	5	成功的解锁第2大关
Unlocked Stage 3	5	成功的解锁第3大关
Unlocked Stage 4	5	成功的解锁第4大关
Unlocked Stage 5	10	成功的解锁第5大关
Unlocked Stage 6	10	成功的解锁第6大关
Unlocked Stage 7	10	成功的解锁第7大关
Unlocked Stage 8	10	成功的解锁第8大关
Unlocked Stage 9	10	成功的解锁第9大关
Unlocked Stage 10	10	成功的解锁第10大关
Win Online	10	在单场在线比赛中赢得第一名
You reckon?	20	在短道赛中发动一次特别技能
You're special!	20	在一场比赛中表演游戏中的所有特别技能
Zero to Hero	20	在竞速赛开跑后的30秒内就点亮特别技能槽

空中侧翻

或许你已经想到了，除了前翻和后翻之外，空中侧翻实际上也是可以实现的，不过游戏中是没有设计这个技巧的，其原理和空中调整车位是一样的，速度很慢。找一个有相当落差的高度，你同样可以做到。这款游戏里你可以充分发挥想像力组合出很多意想不到的动作哦。

文 阳光成员 峰中幻想 美编 木仙

侍道 WAY OF THE SAMURAI PORTABLE

实用技术 攻略透解 GUIDE THROUGH 攻略透解

通关时间：Normal 难度通关约需 4 小时。

侍道 携带版	Spike		动作
PSP	侍道 ポータブル		日版
	2008年9月18日	1人	日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

《侍 SAMURAI》是 2002 年 Spike 公司在 PS2 平台上推出的一款以明治时代武士为题材的动作冒险游戏，当时凭借游戏那极高的自由度吸引了不少玩家。时隔六年后，厂商把这经典之作移植到 PSP 主机上，并把游戏的名字改为——《侍道 携带版》，游戏在保留原有内容的情况下，增加了"无线对战模式"等在内的新要素。下面让我们一起进入那充满戏剧性的侍道世界！

操作简介

战斗状态	
滑杆↑	前冲
滑杆←	左闪
滑杆→	右躲
滑杆↓	后退
△	重攻击
□	轻攻击
○	与 NPC 对话
×	跳跃
START	游戏暂停
SELECT	打开游戏地图
L	拔出武器／收回武器
R	防御
R+□	脚踢
R+○	自由移动

通常状态	
滑杆	角色移动
方向键	移动视角
△	—
□	拾获物品
○	与 NPC 对话
×	跳跃
START	游戏暂停
SELECT	打开游戏地图
L	拔出武器／收回武器
R+□	脚踢

倒地状态	
R／×	快速起身
△	回旋斩
□	脚踢

菜单介绍	
最初からはじめる	开始游戏，游戏流程只有两天时间，每天分为白天、黄昏、夜晚，这两天时间可以让玩家自由发挥
続きからはじめる	读取游戏，游戏每过一个时分就会自动存档
侍入门	详细介绍游戏的操作和系统
对战（1P VS 2P）	与朋友联机进行一对一的决战
对战（1P VS CPU）	与 CPU 进行一对一的决战
武器交换	通过 PSP 的无线联机功能与朋友互换武器
记录	查看获得的称号等等
各种设定	调整游戏的基本设定
特典映像	收录了本作片头 CG 动画和 PS3 即将发售的《侍道 3》宣传画面

游戏系统简介

《侍道 携带版》的背景是发生在明治维新 10 年之间，游戏舞台是在一条叫作"六骨峠"的大街里，表面看来街道上的人们过着安稳生活，事实这里暗藏着几股恶势力，它们的目的各不相同，就在势力之间斗争激烈的时候，一名剑士来到了这里，该如何作出选择呢？这些都可以按照玩家自己的意愿来决定。

侍道的众多剑技



官方曾经说过本作的剑技达到了 250 种之多，主角装备不同的武器，战斗中所能使用的剑技也会有所不同。有些剑技在游戏一开始是无法使用的，需要通过用同一剑技到一定次数后才会出现，或者在打倒敌人后拾获技能书来习得部分剑技。往往对付强大的敌人时，剑技都是起了非常重要的作用，因此玩家一定要掌握好各种剑技的特性。

侍道的刀具收藏



要想打败游戏中的强劲敌人，就必须要用到一些超强剑技；要想使用这些超强剑技，就必须要拥有一把好的刀刃。游戏里面的武器种类繁多，玩家可以通过完成一些特定的事件来获得高级刀具，而每把刀都有不同的硬度，当硬度消耗完刀就会断掉，因此对付敌人时要适当的停顿下，不要一味的攻击，这样的话，武器就不会那么轻易断了。

侍道的攻击技巧



主要的三种攻击分别是轻攻击、重攻击、脚踢。轻攻击最大的特点是攻击速度快，但伤害比较低；重攻击的速度虽然慢，但对敌人的伤害可观，配合一些武器的剑技进行连携，更加能够发挥出重攻击的效果；脚踢是有破防的作用，如果敌人一直处于防御状态，使用脚踢可以让这种僵持局面打开缺口。

在很多经典动作游戏中都出现过的弹返，本作中同样存在，使用方式为在敌人即将攻击到主角的瞬间按下"R"键，弹返与之前所说的"押す"和"引く"这两个技能有点相似，但发动的时机要抓得非常准确，成功使用弹返后敌人会有一段硬直时间，此时是给予敌人重创的最佳机会。

在刀光剑影的侍道世界中，与敌人交战不能一味的猛烈攻击，需要充分的利用各种战斗技巧，其中"押す"和"引く"这两个技能是使用率最高的。在攻击敌人的时候，倘若敌人成功防御了之后，迅速输入面向对手的方向，此时对手会有较长的硬直时间，这就是"押す"；在敌人成功防御后，迅速输入面向对手的反方向，此时对手同样也会有较长的硬直时间，这就是"引く"。这两个技能可以说是剑道的精髓所在，无论是在防御还是攻击的时候，都同样可以使用，找出敌人那一瞬间的破绽然后集中攻击。灵活运用"押す"和"引く"，这样对付敌人便会事半功倍呢！



与敌人战斗时，最

©2008 Spike/Acquire Com.All Right Reserved.

为了心中的侍道 开始你的剑士人生吧!

第一天 白天

事件 01	始发的劫持
发生地点	桥

A: 游戏开始时,在桥上会遇到岬八劫持一名少女,上前与他交谈:
①"嫌がっているぞ"和②"その辺にしておけ"——再次出现三个选项,第一和第二个选项要和岬八战斗,第三项可以避免战斗(进入事件2)。先将旁边的小兵清理完,再来慢慢收拾岬八,当岬八的体力削减到一定程度时会发生剧情,选择"…いいだろう"后岬八会问玩家是否加入黑生家,选择"…行け"则放走岬八。救下的少女会先行回宿场了!
③"仲间に加えてくれ!"——救下少女并且避免战斗,但会被岬八抓起来。(进入事件2)

B: 游戏开始时,岬八在桥上会劫持一名少女,此时先不要上去交谈,等岬八一直走到桥底下,一位名叫ドナルド的黑人突然出现,玩家来到桥底可以选择帮忙ドナルド或者岬八。如若帮助ドナルド,接下来的剧情和上面所述的A部分大致相同;选帮助岬八的话没任何变化,依然还是和岬八交战,战胜后的选项也是与之前一样。



事件 02	赤玉的党首
发生地点	铁道

主角被岬八等人捆绑在铁道上,并将身上的银两全部抢走,呼救一段时间后发生剧情,吉兆和チェルシー在山道上行走时发现了主角的身影,吉兆上前来询问:
①"见ての通りだ"和②"助けてくれ"——对话完再次出现两个选项,如果选择第一项后与吉兆装疯卖傻,那他就会见死不救,主角便会被急速前进的火车辗过……只有选择"なるから助けてくれ",吉兆才会救下主角。
③"事情を说明する"——与吉兆说明一切情况,主角终于脱险了。
三人相互自我介绍后,原来吉兆是赤玉党的成员,与他一起那位女子名叫チェルシー,与他们其中一人交谈完之后就会离开。(选择"金を贷してくる"可以获得10元)



事件 03	耳背的粟吉
发生地点	宿场

如果之前没去救那被劫持的少女,一进入宿场就会发生事件,与粟吉交谈得知他是那少女的亲人,不过由于他耳背特别厉害,几乎无法与他正常交流。



事件 04	士族的悲愿
发生地点	铁道

到山坡高处,遇到穿红色衣服的赤玉党小队,他们正在高喊口号"打倒明治政府! 打倒黑生家! ……"接着他们分道扬镳各自去完成任务。

事件 05	高炉的由来
发生地点	高炉

主角来到这里,在高炉附近找到黑山家的一位成员,上前与他对话可以详细了解到建造高炉的历史,等他全部介绍完后可以获得3元的奖励。

事件 06	赤玉的刈部
发生地点	馆

大门前有两个守卫,走过去会被拦住,从守卫口中得知吉兆不在这里,所以只好先去其他地方收集情报了。当离开馆时会有剧情发生,日向和刈部两人一起冲去黑山家。



事件 07	冶剑的堂岛
发生地点	一本松

在空地上会遇到一群黑山家的成员聚集在一起,当主角靠近他们时,二话不说就拔起手中的武器。将他们解决后进入一间木屋,见到一位专门锻造刀具的师父,如果嫌手中的武器不够强的话,可以在这里打造一下,但是武器锻造完之后记得要付钱,否则会和堂岛师父发生战斗。



事件 08	黑生的招募
发生地点	神社

在神社前看到两名身着军官服装的人,得知黑生家在招募人才,但主角一出现走上前去,两人就匆匆离开了。

事件 09	六骨的武家
发生地点	屋敷

A: 如果之前发生过事件2"赤玉的党首",那么这里可以与坪八对话选择"金を返せ!",拿回之前被抢走的银两。

B: 与岬八对话选择"黑生家に入りたいのだが…"即可正式加入黑生家势力,然后进入大门。一路走到尽头的广场处遇到铁心和邑咲在那里,与他们两人交谈一轮后,知床出现与主角战斗,战胜知床可以从邑咲获得相应的赏金。

事件 10	待发的武者(A为影响时间流逝的事件)
发生地点	神社

A: 如果之前加入了赤玉党,并且在屋敷门口与岬八战斗,获得胜利后在神社前会遇到知床等人,回答自己是赤玉党成员的话,便会和知床发生战斗,解决他们后就不能去触发任何事件了,因为时间会直接跳到第一天的黄昏。



B: 如果之前没有加入赤玉党,而加入了黑生家,并发生了事件09"六骨的武家",战胜知床后到神社与他会合,然后一起前往宿场。

事件 11	甘栗的喧哗(影响时间流逝的事件)
发生地点	宿场

A: 在桥上如果救下了少女すず,回到宿场她会请主角吃一顿饭作为报答,刚吃完美味的饭没多久,知床带着手下来捣乱,将知床等人打倒后,他会询问主角是否加入黑生家,选择不加入的话就留下来守护すず的店。(P.S. 之前倘若已经加入了黑生家,此时可以背叛他们。)



B: 拔刀进入少女すず的店里,对话完了后接着与黑人ドナルド战斗,取胜后ドナルド和すず两人一起逃跑。

C: 与知床一起来到少女すず的店,进店以后先不要急,静静等知床将话讲完后,接着另一个随从有所行动时,玩家就要把店里的东西都扔到外面去,一直到知床说停为止,然后离开宿屋,按照刚才的表现会从知床那里获得相应的奖励。

D: 之前在屋敷与知床战败了的话或者在神社初次与知床相遇,到达宿场后他会让主角看风。按照提示爬到高处的看台上,与下面看风的同伴聊天解解闷,过了一段时间后,刈部会出现想把下面看风的同伴杀掉,此时要立即下去阻止,将刈部击倒后他会问主角要不要加入赤玉党,最后去和知床对话就可以完成这个任务了。



存档醒目 游戏是不能随时存档的,只有经过了一个时间段后才会有提示,当玩家记录时一定会覆盖之前的存档,所以要特别注意。

第一天 黄昏

事件 12 黑生的侧门
发生地点 神社

进入神社后，往回走时在楼梯处会遇到东横，战胜他之后会得知一些隐藏情报，原来黑生家的屋敷除了正门外，还存在着一扇侧门，以后会方便主角进出屋敷。





事件 13 剑下的试合
发生地点 高炉

在这里遇到岬八和手下试练，主角上前去可以与岬八练习剑术，战胜之后他和手下都落荒而逃了。

事件 14 强欲的警察（影响时间流逝的事件）
发生地点 宿场

在大路的三岔口会遇到粟吉被一赤玉党欺负，主角上前将他们分开，谁知道从旁边来了位自称警察的家伙，硬要主角赔偿银两，二话没说就开始战斗了，那名警察会远距离使用手枪射击，过没一会他叫了援兵过来，解决他们后切换场景就会过了这个时间段。

事件 15 劫持金太郎（影响时间流逝的事件）
发生地点 屋敷

来到屋敷与门卫对话，说自己是黑生家的成员，接着剧情自动来到一本松，与知床一起带着金太郎在田园上散步。突然赤玉党的吉兆出现，并且想诱拐金太郎——



A： 选择与吉兆他们战斗，战斗到一段时间日向会出来援助，如果将他们打败后，剧情会让主角来到屋敷的深处与铁心会谈，由于主角保护好金太郎而受到铁心的高度评价。



B： 选择与吉兆他们战斗，战斗到一段时间日向会出来援助，此时如果抱着金太郎返回到屋敷，同样可以完成任务，从铁心处获得相应的报酬。

C： 若选择"俺は手を引く"就是自己一个人逃跑，不理会他们势力之间的你争我斗。

事件 16 赤玉的内乱（影响时间流逝的事件）
发生地点 馆

与门卫对话可以加入赤玉党，或者直接闯进里面与日向对战，接着就来到会议室看见吉兆、チェルシー、日向、刈部四人在讨论，后来发生争执，然后在外面的平地上可以与四人交谈——



A： 选择"吉兆、代わろう"与刈部交战，将他削弱到四分之一体力时，与他对话可以结束战斗。



B： 选择"刈部、味方につくぞ!!"，要与他们一起大乱斗，而且刈部一出来就会被吉兆一套连续技打倒在地，玩家解决其余的三人，就算是完成任务了。

C： 选择"自分で止めろ"，眼看着刈部被打败，然后就结束事件了。

D： 选择"どうすればいい?"，没有任何效果。

第一天 夜晚

事件 17 两方的战斗（影响时间流逝的事件）
发生地点 铁路

A： 如果之前已经加入黑生家，这里遇到チェルシー，无论选择哪个都必须要将她打倒才能结束事件。



B： 如果之前已经加入赤玉党，这里将要和チェルシー一起潜入黑生家的屋敷，可是路上会遇到坪八一伙人，看来一场恶战在所难免了，将他们全部解决后即可完成事件。

C： 如果之前同时加入了黑生家和赤玉党，则需要选择背叛其中一个势力，是要将チェルシー杀掉？还是和チェルシー一起杀去黑生家？玩家自己要考虑清楚。

事件 18 劫持的传闻
发生地点 宿场

路过此地时，有两人在大街旁聊天，走到他们身边可以得知之前劫持金太郎的一些消息。

事件 19 秘密的会面（影响时间流逝的事件）
发生地点 神社

刚进入神社就会看到邑咲东张西望，然后爬到顶处看见邑咲和那流氓警察井ノ头秘密交谈——

A： 如果之前已经是黑生家的敌人时，选择"ふっ、返り讨就要和井ノ头、邑咲、知床、ホセ四人战斗，只有将他们全灭才能完成事件。

B： 如果躲在旁边听两人对话完，他们就会离开，事件自动结束。



C： 对话中选择"许してくれっ"可以避免战斗，答应他们不将对话的内容说给其他人听，如果此时爬楼梯再次上去会遇到邑咲匆忙的离开，在顶处会见到井ノ头、知床、ホセ三人都被杀害了。

D： 如果已经是黑生家的成员，并为他们做过一件事，上前与两人对话，接着知床出现最后选择"见逃してやれ"可以无须战斗即可完美结束此事件。

事件 20 すず的依赖（影响时间流逝的事件）
发生地点 宿场

经过宿场时，少女すず会找主角寻求帮助，接受依赖后剧情自动来去屋敷找黑人ドナルド。

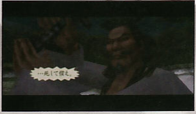
A： 如果之前没有发生事件 12 "黑生的侧门"，只能从大门进入屋敷，用武器将那些木门砍烂，走到尽头终于发现了ドナルド的身影，谈完话之后叫ドナルド捧着箱黄金一起离开，就在屋敷的出口处遇到了岬八，战胜他后一路回到宿场，すず见到ドナルド十分高兴，事件顺利完成。



B： 如果之前已经发生事件 12"黑生的侧门"，这时可以从右边围墙的小门进去，在不惊动守卫的情况下，将ドナルド安全带回宿场即可完成任务。

事件 21 铁心的试练（影响时间流逝的事件）
发生地点 一本松

在与ドナルド一起离开经过一本松时，会遇到铁心。



A： 此时绕路不与铁心碰面可以不发生这事件。

B： 与铁心碰面立即进入战斗状态，和ドナルド一起战胜他后可以获得一把好用的武器"大黑生"。

C： 和铁心战斗如果失败的话，之前辛苦带出来的那箱子黄金就会被他收回去。

快速通关 本作的流程十分短，快的话通关时间不需要一个小时，通关后会根据玩家在游戏中的表现给予称号和侍度评价，当侍度达到一定程度时便会逐渐开启一些隐藏服装和特殊角色等等。

第二天 白天



事件 22	栗吉与神佛
发生地点	神社

在神社顶处看见栗吉，他与倒在地上的神像说话，玩家可以上前去跟他了解下少女すず的一些情况。

事件 23	堂岛军二（影响时间流逝的事件）
发生地点	宿场



在宿场遇到锻冶屋的堂岛，堂岛邀请主角进入店里坐下好好商量，经过详谈后答应一起去对付政府军。接着两人一起冲到桥上，把那些埋伏在这里的忍者和日向解决。迅速返回到宿场发现すず被人抓走了，两人再次合力将全部政府军打倒，此时堂岛体力不支，主角只好独自一人先去救すず。走过一本松遇到大批敌人，与ドナルド一起全灭后直冲到屋敷。从旁边的小门进入屋敷里面，见到すず被绑在地上，剧情过后在路上发现岬八倒在地上，这里可以叫他一起帮忙对付政府军，在深处见到政府军的头目玉川，在岬八的帮助下最终将玉川杀掉，并且成功救出了すず。游戏通关！



事件 24	黑生铁心（影响时间流逝的事件）
发生地点	高炉

在高炉底下铁心在和众人商量怎样铲除赤玉党，主角也一同加入，对话完后铁心就要和吉兆交战，而主角前去铁道铲除其他敌人，如果之前没有杀死チェルシー和刈部的话，这里可以再次遇到他们两个，解决之后返回高炉。按照指示爬到高炉顶层，看见吉兆和铁心在那里，然后主角一人把吉兆解决了。回黑生屋敷，得知铁心和政府军的玉川谈判，后来谈判失败发生战斗，将这里的政府军清理一批后，一路把一本松、宿场的敌人消灭掉，最终在桥上与玉川碰面，集中火力攻击他，很快就取得胜利。游戏通关！



事件 25	黑生吉兆（影响时间流逝的事件）
发生地点	馆

在馆里遇到吉兆，与他对话后剧情自动来到神社，发现日向竟然是政府军的卧底，将日向打至重伤后会自动结束战斗，吉兆决定暂时与黑生家停战，同心协力对付政府军，吉兆让主角回馆通知他们，而他就去找自己的父亲铁心。当主角到达馆后，镜头自动转回到吉兆这里，铁心在交谈中被政府军偷袭中弹身亡，赤玉党只好独立对付政府军，一路杀敌来到桥上与玉川进行最终决战。胜利后游戏通关！



游戏六种结局达成条件

ENDING NO.1

①第一天白天，完成事件 11 "甘栗的喧哗" C 路线，帮助黑生家完成任务。

②第一天黄昏，去馆发生事件 16 "赤玉的内乱" A 路线，选择"吉兆、代わろう"与刈部交战，将他削弱到四分之一体力时，与他对话可以结束战斗，千万不能杀了他。

③第一天夜晚，去神社完成事件 19 "秘密的会面"D 路线，最后选择"见逃してやれ"结束事件。

④第二天白天，不要去触发其他事件，直接去馆见吉兆，在神社遇到日向，原来他是政府军的卧底，将他打败后吉兆要主角回馆通知其他人，返回馆里和チェルシー、刈部一起把入侵的政府军消灭。在铁道战斗时，岬八和知床赶来援助，把这里的所有政府军解决后出现两条路线，选择チェルシー和刈部是去宿场，选择岬八和知床则是去高炉，无论选哪个都不会对剧情产生影响。在神社见到玉川时选择不要加入政府军，结合黑生和赤玉两大势力粉碎了政府军的野心，终于迎来完美的结局。

ENDING NO.2

①第一天黄昏，去神社发生事件 12 "黑生的侧门"。

②第一天夜晚，在宿场接受すず的委托，在屋敷要旁边的小门进去，事件过后ドナルド要生存下来，完成事件事件 20 "すず的依赖" B 路线。

③第二天白天，完成事件 23 "堂岛军二"，就可以出现 ENDING NO.2。

ENDING NO.3

在没有达成 ENDING NO.2 的①和②两个条件时，第二天早上直接去宿场完成事件 23 "堂岛军二"，进入 ENDING NO.3。

ENDING NO.4

在没有达成 ENDING NO.1 的①、②、③全部三个条件时，第二天早上直接去高炉完成事件 24 "黑生铁心"，进入 ENDING NO.4。

ENDING NO.5

在没有达成 ENDING NO.1 的①、②、③全部三个条件时，第二天早上直接去馆完成事件 25 "黑生吉兆"，进入 ENDING NO.5。

ENDING NO.6

已经达成了 ENDING NO.1 的所有条件，但最后在神社与玉川的对话中选择加入政府军，进入 ENDING NO.6。

实用秘技

全刀藏

在新游戏创建人物选武器时，输入"↓↓↓↓→→←←←→"。

属性满的武器

在新游戏创建人物选武器时，输入"↑↑↓↓←←←←←→"。

选游戏的 NPC

在新游戏创建人物停在名字处，输入"L、R、L、R、L、L、R、□"。

剑技全满（只能用与对战模式）

对战模式中，按下 START 暂停，
然后输入"L、R、L、R、L、L、R、□"即可让武器剑技全满。

收集刀具 在游戏中杀死敌人后，通常都会有把武器掉在地上，主角身上只能带三把刀，如果觉得好用的刀就留起来，没用的就扔了吧，反正游戏里根本不缺武器用。

编 炎骑士 美编 木仙



DISASTER DAY OF CRISIS

通关时间：通关时间约 8 小时。

天灾 危机之日	Nintendo	动作冒险
Wii Disaster：Day of Crisis		日版
2008年9月25日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

大概有些朋友不会想到，这款以自然灾害为主要描写对象的游戏曾经被作为 Wii 主机的首发作品公布。就在大家差不多快忘记它的存在的时候，这款游戏才悄悄地出现在游戏售货架上。作为一款延期近两年的游戏来说，发售之前没有经过太多的宣传，以至于它的突然出现让很多人觉得十分陌生。那么，究竟游戏本身将会以什么样的方式来表达生存这一主题呢？我们不妨先对游戏的内容有一个大致的了解后再来评说。

主人公介绍

雷蒙德·布莱斯



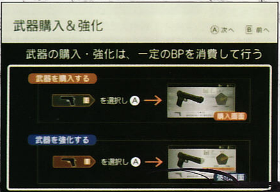
雷蒙德的工作是救助在灾害中遇险的人们。不过在实际游戏中，我们可以了解到他的身体素质和作战技能也是相当了得的。事实上，这个身强力壮的"胡子男"曾经有海军陆战队的服役经历，怪不得在面对恐怖分子时他能面不改色心不跳地用一支可怜的小手枪进行还击。



系统 System

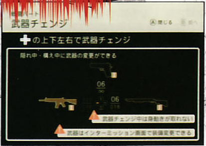


通过亲身经历一场残酷的灾害，主人公雷蒙德的生存经验会变得更加丰富。当然，随着冒险进程的推进，雷蒙德的各项能力也会逐步提高。针对雷蒙德身上所能携带的武器和各种道具，游戏中设置了较为完善的升级系统。通过不断地战斗和救助他人可以获得一定分数，而这些分数即可用来为雷蒙德提升各项能力。例如，雷蒙德随身携带的手枪在游戏初期一次只能装填六颗子弹，但只要通过在战斗中获得胜利，就可以获得一定的点数，然后用这些得来的点数提升手枪的装填能力。



◀不论是初始的手枪还是随后购入的大威力枪械，都可以进行强化。包括装填速度、容弹量、威力等性能诸元都可以提升。

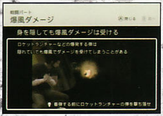
Battle 战斗



自然灾害是这款游戏的主题。不过，一伙名为"STORM"的恐怖分子却借助于天灾盗取了核武器，并以此威胁政府。雷蒙德在自己的冒险过程中将会频繁与这些亡命之徒交火，在完成救援任务的同时将这伙杀人不眨眼的雇佣兵消灭干净。

战斗的过程虽然看似与传统轨道射击游戏类似，但也有着自己的特点。在与敌人交火之后，玩家可以通过按下 Z 键让雷蒙德躲在掩体后面。如果需要开火，就需要松开 Z 键，然后用 Wii 遥控器瞄准屏幕中的敌人，再按下 B 键进行射击。战斗过程中，玩家需要时刻确认弹药的数量，一旦发觉弹药不足，就要立刻晃动双节棍手柄进行装填。

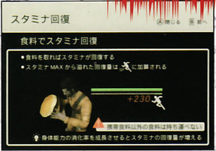




▲按下 Z 键后，角色便会躲在掩体后面，这是装填弹药和观察敌人所在位置的最好时机。

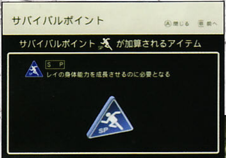
©2008 Nintendo

生存 Survival



只有先保证自己的生命安全，才能够继续进行下一步的冒险。雷蒙德在执行任务的时候，会不可避免地受到各种伤害，画面左上方的绿色计量槽即表示雷蒙德的生命值。此外，不论是救助他人还是与敌人作战，雷蒙德的体力也会不断消耗。当体力消耗殆尽后，雷蒙德就会饥饿，身手也将不再敏捷。因此，在行动过程中需要通过进食来补充体力。

除了保证自身安全和体力充沛之外，血肉之躯的雷蒙德对烟尘、寒冷和灼热等刺激也会产生不良反应。持续吸入大量浓烟会导致窒息而死，寒冷和烧蚀会令雷蒙德的生命值和体力值不断下降。





▶按下"一"键便可以呼出道具菜单，雷蒙德在冒险过程中可以获得并携带的道具有四种，它们分别对应不同的效果。除了自己使用之外，还可以用来抢救遇险者。

驾驶 Drive



◀进入驾驶车辆的状态后，「2」键负责车辆的加速，A键则是刹车。至于车辆的方向控制，则需要将手柄倾斜来实现。玩家甚至还可以作出甩尾动作来。外，还可以用来抢救遇险者。

游戏中的驾驶系统十分独特。灵活运用 Wii 手柄体感操作机能的操作方式使得驾驶的真实感大增。玩家在驾驶过程中需要将遥控器手柄横向握持以模仿方向盘的控制方式，只要将遥控器倾斜就可以令汽车转弯。当然，这款游戏的驾驶系统还是有些许不完善的地方，比如没有导航地图，无法切换传统的操作方式等等。



▶当目标接近后，屏幕的右下角就会出现相关的提示，玩家需要根据任务的要求进行规避或接近。

救助 Rescue

火山、地震、海啸……，一系列自然灾害让生活在城市里的人们感受到了大自然发怒时的恐怖。在面对这场突如其来的灾害时，雷蒙德作为救援管理局的精英分子，自然要救助身陷险境的市民了。





◀心肺复苏在这款游戏中也有很好的体现。在抢救窒息的遇险者时，需要操纵遥控器模拟按压病人胸部。当然，这种按压要根据画面提示有节奏地进行。

在这款游戏中，丰富多彩的救助方式以及将双节棍遥控器的灵活运用是最值得称道的设计。比如，当某些市民被废墟压住身体时，玩家在救助过程中需要先不断地连按 A 键让雷蒙德蓄力，然后再根据屏幕中的提示挥动手柄将被压在废墟下的市民拉出来。





▶抓住遇险者的手之后，需要不断连按 A 键进行蓄力，待达到 MAX 状态之后再根据提示输入操作指令将遇险者拉出。



STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

文 火云 美编 木仙

通关时间：Normal 难度通关约需 10 小时。

星球大战 原力释放	LucasArts	动作
PSP	Star Wars：The Force Unleashed	美版
	2008年9月16日 　1人	39.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：13岁以上

不用怀疑，本作是必定是这两月最畅销的游戏之一，“星球大战”这四个字就代表了它的价值。不过不要以为本作只是打着这个金字招牌招摇撞骗，游戏本身的素质相当高，恢弘的场景，精彩的剧情以及还算不错的战斗系统让本作成为了PSP上不可多得的动作游戏。如果能够在细节上再精雕细琢，那么《星球大战 原力释放》将会成为一个经典。本作为全平台，虽然各个版本之间区别不大，但是在系统和流程上还是有细微的差别，其中PSP和PS2可以看作一个版本。

基本操作

□	攻击（按住为防御）
△	释放原力
○	电击
×	跳跃
滑杆	移动（控制物体）
↓	视角转正
L	组合键
R+↓	目标锁定／解除锁定（常用于BOSS战）

模式解析

原力释放模式



《星球大战 原力释放》游戏初期为玩家提供了三个选择，可以根据自己的需要在三个模式中进行技术的磨练，建议先将故事模式通关之后再来此进行挑战。完成“Order 66”模式后此处还将追加一个名为“Force Out”的模式。随着这些独立剧本的进行，将解开新角色、新场景以及新的经典任务。

Force Duel：相当于Boss Rush的对战模式，玩家可以再次反复进行挑战来锻炼自己的实战能力。

Order 66：该模式则是传统的生存模式，喜欢挑战自我的核心玩家的乐园，能够在这个残酷世界生存下来，才能真正成为西斯的精英。

Historic Misson：其实就是每个游戏都不可或缺的任务模式，任务中有众多“《星球大战》系列”的经典人物、故事登场，是“星战迷”不容错过模式之一，对原著不熟悉的话也可以通过这些任务对这个美国国民作品做一个系统的了解。当然，也可以在游戏中更专业的“星战数据库”中查询详细的资料。



故事模式

本作的主要故事流程，值得注意的是本作讲述的是介于《星球大战》第三集与第四集之间的故事，剧情则是完全原创。这次是从西斯领主达斯·维达的角度出发讲述的故事，游戏中黑武士以反抗帝国的名义利用年轻的秘密弟子对绝地武士展开了灭绝行动，我们甚至可以领略到达斯·维达恐怖的势力。玩家大可放心，本作的故事高潮迭起，悬念迭出，不会让星战迷失望，精彩度也不负《星球大战》的盛名。

联机模式



目前的掌机游戏基本都附加了联机对战的功能，本作自然也不例外。只需通过无线机能便能够同其他玩家一起体验共同游戏的乐趣。但是要注意的是，在进入联机模式前必须在XMB菜单中将“省电设定”一栏的“无线LAN省电模式”设置为“关”。多人模式共提供两个不同的模式（对战模式和杀敌模式），最多支持四人联机。



©2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd.



光剑战斗水晶 COMBAT CRYSTAL

这种水晶用于提升光剑附加能力，共六块，剧情完成时自动获得。

水晶名	作用	入手时间
Dragit Crystal	增加光剑杀伤力	九章完
Damind Crystal	扩大光剑伤害	十一章完
Kaiburr Crystal	增强原力冲击波技能	一章完
Firkrann Crystal	增强电击技能	十章完
Opila Crystal	增强光剑飞掷技能	四章完
Qixoni Crystal	增强原力锁喉技能	二章完

光剑手柄 SABER HILT

收集品之一，可以改变光剑手柄造型，共10个，造型较小，不易发现。手柄只能在飞船上进行变更。



原力释放 系统



原力技能 FORCE POWERS

每一项原力技能都可以升级，最初只能升到二级，第八章结束后最大等级可升至四级。技能等级所需的原力点数通过战斗不断积累。一周目结束后，技能等级可以保留。

技能名	英文名	操作	说明	入手时间
原力冲击波	Force Push	△	用原力将目标物打飞	—
原力闪电	Lightning	按住○	手中释放出闪电对目标进行电击	—
光剑飞掷	Lightsaber Throw	按住 L+□	投掷光剑对目标进行攻击	—
原力驱散	Repulse	按住 L+△后松开△	向四周释放原力，对附近目标吹飞攻击	—
空中突击	Aerial Assault	×、△	跳到空中投掷原力波对目标进行攻击	—
空中电击	Aerial Shock	×、○	跳到空中对目标进行电击	—
原力锁喉	Choke	按住△后按 L	用原力将目标抓到空中后，用无形的原力将目标锁喉	—
西斯强击	Sith Strike	□、□、△	连续技，最后一击将目标击落在地	—
原力风暴	Storm	□、□、○	连续技，最后一击将闪电注入光剑后向四周释放	—
原力爆炸	Detonate	○、△	将目标电击后，用原力将其推至附近的其他目标发生冲击进而产生小爆炸	—
光剑旋风	Saber Whirlwind	× 跳起后摇杆向前 +R、□	空中前冲，将光剑抛向地面形成强力的冲击波	—
光剑突击	Saber Assault	×、×、按住□	高高跳起，将光剑抛向地面形成原力力场	—
地面冲击	Ground Slam	×、按住□	空中将光剑抛向地面形成强力的冲击波	一章完
黑暗愤怒	Dark Rage	按住 L+○	全身蓄积黑暗力量，增加光剑威力	二章完
原力敲击	Pummel	按住△后按 R	用原力将目标抓至空中，再将周围物体砸向目标	三章完
漩涡风暴	Maelstrom	按住 L 和△	原力驱散的升级版，蓄力时能够将周围一切人或物吸收并爆发强力爆炸	四章完
西斯闪电束	Sith Barrage	□、□、□、○	连续技，最后一击向目标释放破坏性的闪电束	五章完
多重电击	Sith Scorcher	○、○	双手释放电击，可以攻击复数敌人	六章完
强力冲击	Power Slam	□、□、□、△	连续技，最后一击释放强大的原力将周围敌人打至空中	七章完
西斯爆弹	Sith Seeker	△、○	用原力将目标举起，并迅速对其释放闪电爆炸弹	八章完

光剑颜色水晶 COLOR CRYSTALS

收集品之一，用于变更光剑颜色的道具，每种颜色从浅到深共三块。





服装 CUSTOMIZE COSTUMES

服装名	英文名	入手时间
训练服	Training Gear	—
重装训练服	Heavy Training Gear	二章完
轻装训练服	Light Training Gear	四章完
西斯长袍	Sith Robe	六章完
Kento 的长袍	Kento's Robe	八章完
Corellian 星球战斗服	Corellian Flight Suit	九章完
丛林战斗服	Jungle Combat Suit	十章完
Raxu 主星生存服	Raxus Prime Survival Gear	十一章完
赏金猎人服	Bounty Hunter Disguise	十二章完
绝地长袍	Ceremonial Judi Robe	章完

实用密码一览

服装类	
密码	服装名
MANDALORE	General Rahm Kota
WOOKIEE	Kento's Robe
DANTOOINE	Ceremonial Jedi Robes
KORRIBAN	Sith Stalker Armor
SITHLORD	Darth Vader
HOLOCRON	Sith Robes
YELLOWJCKT	Yavin Luke
JEDIMASTER	Mace Windu
SERENNO	Count Dooku
AAYLA	Aayla Secura
CHOSENONE	Anakin Skywalker
T16WOMPRAT	Luke Skywalker
MAVERICK	Qui Gon Jinn
ACOLYTE	Asajj Ventress
HOLOGRAM	PROXY
BENKENOBI	Obi Wan Kenobi
MARISBROOD	Maris Brood
MARAJADE	Mara Jade
TOGRUTA	Shaak Ti
ZABRAK	Darth Maul
SCOUNDREL	Lando Calrissian
NOTIMO	Chop'aa Notimo
PALPATINE	Emperor Palpatine
PAUAN	Darth Desolous
ECLIPSE	Juno Eclipse
SHOCKTROOP	Heavy Trooper
SECURA	Twi'lek
DREXLROOSH	Drexl Roosh
STORMTROOP	Navy Commando
ITSATWAP	Admiral Ackbar
HIDDENFEAR	Darth Phobos
LEGION	501st Legion
TK421	Classic Stormtrooper
KLEEF	Kleef
INTHEDARK	Shadow Trooper
GRANDMOFF	Unlocks all costumes
NERFHERDER	Han Solo

能力类	
密码	作用
LIGHTSABER	光剑伤害最大化
SPEEDER	增加 1000000 点原力点数
VERGENCE	无限原力
TYRANUS	全部原力技能解锁
KATARN	全部原力技能等级最大
COUNTDOOKU	全部连续技等级最大
CORTOSIS	无敌模式





ポケットモンスター Pokémon プラチナ

文 阳光成员Soild 美编 NINA

作为任天堂最自豪的怪物级游戏，虽然该作有点酒瓶换新装的感觉，但它的游戏质量是毋庸置疑的。大家拿到游戏想必已经把游戏打穿了吧，是不是还在收集各种各样的口袋妖怪呢？这次就着重介绍一些比较隐藏和传说中的口袋妖怪，希望这份研究能早日让大家的怪物图鉴完美。

口袋妖怪 白金	Nintendo	角色扮演
NDS ポケットモンスター プラチナ		日版
2008年9月13日	1~2人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

比较难入手的隐藏口袋妖怪

序号	名字	得到方法
407	ロズレイド	对ロゼリア(315)使用ひかりのいし
416	ビークイン	由雌性ミツハニー(415)进化而成
429	ムウマージ	对ムウマ(200)使用やみのいし
430	ドンガラス	对ヤミカラス(198)使用やみのいし
448	ルカリオ	在跟リオル(447)亲密度最高的情况下提升等级
461	マニューラ	让ニューラ(215)持有するどいつめ，然后在晚上八点以后提升等级
462	ジバコイル	带着レアコイル(82)在テンガンざん地区提升等级
463	ベロベルト	让ベロリン(108)ガ学会技能ころがる后提升等级
464	ドサイドン	让サイドン(112)持有プロテクター的状态下进行在线交换
465	モンジャボ	让モンジャラ(114)学会げんしのちから后提升等级
466	エレキブル	让エレブー(125)持有エレキブースター的状态下进行在线交换
467	ブーバーン	让ブーバー(126)持有マグマブースター的状态下进行在线交换
468	トゲキッス	对トゲチック(176)使用ひかりのいし
469	メガヤンマ	让ヤンヤンマ(193)学会技能げんしのちから后提升等级
470	リーフィア	把イーブイ(133)带到ハクタイの森里的绿色岩石旁边提升等级
471	グレイシア	把イーブイ(133)带到217号街的冰之岩石旁提升等级
472	グライオン	让グライガー(207)持有するどいツメ的状态下提升等级
473	マンムー	让イノムー(221)学会技能げんしのちから后提升等级
474	ポリゴンZ	让ポリゴン2(233)持有あやしいパッチ的状态下进行在线交换
475	エルレイド	对雄性キルリア(281)使用めざめいし
476	ダイノーズ	把ノズパス(299)带到テンガンざん地区提升等级
477	ヨノワール	让サマヨール(356)持有れいかいのぬの的状态下进行在线交换
478	ユキメノコ	对雌性ユキワラシ(361)使用めざめのいし

传说中的口袋妖怪

リオル 447

首先来到ミオシティ街道左下角的港口乘坐船只来到こうてつじま(如果不能乘坐请先发生488号的事件)，之后沿着阶梯来到洞穴发生剧情，然后ゲン加入队伍，在洞穴深处发生BOSS战，对方拥有两只ズバット(等级31)，ニャルマー(等级32)，グレッグル(等级32)，ゴルバット(等级34)，スカンプー(等级32)等共计六只口袋妖怪，把它们打倒后就会得到一只蛋，这只蛋可是会孵化出リオル喔，好好照料它吧。



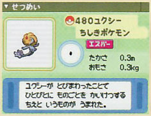
ロトム 479

条件：进入过殿堂，图鉴收集到150只以上

要注意的是这次怪物只会在夜晚上八点以后出现，首先玩家要从ハクタイシティ向左前进，经由205号街到达ハクタイのもり(途中指示牌的左边方向)，进去后跟ナタネ对话，然后用技能いあいぎり砍倒旁边的大树来开路，这样就可以来到一间屋子前，进入屋子后上二楼，进入左手边第二个房间，调查里面的电视机，这样ロトム(大约20级)就会出现，趁这个机会抓住它吧！

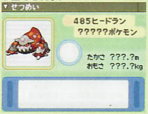
ユクシー480×エムリット481×アグノム482

ディアルガ事件(剧情发展到やぶれたせかい)发生后，在エイチこ的中央洞窖会出现ユクシー，战斗捕捉成功后入手；而在シンジこ的中央洞窖则会出现エムリット，但它会逃跑，之后玩家可以在シンオウ地区随机遭遇到它；最后在リッシこ的中央洞窖则会出现アグノム，同样是通过战斗来捕捉得手。顺带一提的是它们的等级都是50左右。



ヒードラン 485

在ハードマウンテン里会发生和バク一起并肩作战的剧情，来到最深部后返回出去，之后在サバイバル地区的口袋妖怪服务中心旁边的一家民宅里可以再次看到バク，与他对话后再次返回到ハードマウンテン的最深部，ヒードラン就在那里等着玩家。



レジギガス 486

条件：进入过殿堂，图鉴收集到150只以上

带着レジアイス，レジスチル和レジロック前往キッサキしんでん，调查最里面的石像。

ギラティナ 487

条件：进入过殿堂，图鉴收集到150只以上

通过214街道的右边来到かくれいずみへのみち，前方的洞窖最深处就是ギラティナ。

クレセリア 488

条件：进入过殿堂，图鉴收集到150只以上

主角一行人来到ミオシティ下方的船港，左手边有一间民宅叫"ふらのリナミキのいえ"，进去以后跟母亲谈话，然后可以乘船来到まんげつじま，进入到森林深处就会遭遇到クレセリア，虽然让它逃走成功，但现场却留下了羽毛"みかづきのはね"，把它带回到刚才那间民宅，跟男子对话后他的病就会好转。这个事件发生以后，クレセリア就会在シンオウ地区随机出现。



教导技能的人

在ノモセシティ中央区的民家里会有一个叫わざマニア的人来专门教导技能，玩家可以用一个"ハートのウロコ"来进行交易，这样玩家就可以让口袋妖怪记回以前所学过的技能，至于"ハートのウロコ"则可以通过在ズイタウン的口袋中心旁边一家新闻社打工来获得。

©2008 Pokémon. ©1995-2008 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

战斗公园/バトルフロンティア



这个区域其实玩家在升级图鉴后就会开放。这个战斗公园总共分为五个区域，在这里玩家将与众多的口袋妖怪训练员一较高下，可以说是一个庞大的斗技场也不为过，因此来到这里的玩家都需要一定的实力才可以通过这里的比赛。下面就为玩家介绍这五个竞技区域的情况。

战斗之塔(战斗公园的中上方)

作为在钻石版就登场的设施，可以说是游戏里的标志性建筑了，在这里玩家也是遵从最传统的规则战斗，对玩家有一定的实力要求，顺带一提的是玩家在这里将会有机会和一个熟脸孔进行对战，详情见下文。

规则

对战过程采用车轮战，一次将与7个人对战，玩家将有机会尝试各种各样的战斗方式，其中包括单人战/シングルバトル(双方用三只口袋妖怪战斗)，双人战/ダブルバトル(双方用四只口袋妖怪战斗)，混合战/マルチバトル(选择一位搭档进行战斗)，不能使用回复道具，每当战胜7个人的时候都可以取得一定的BP点(战斗点数)，另外每次战斗后口袋妖怪都会得到回复。



特殊训练员

当玩家打赢第21个人时就会出现王牌训练员，细心的话就会发现这位大叔是谁了，没错，他就是主角劲敌的老爸，而且玩家把他击倒后，他仍会在后面登场，下面列出一些数据供玩家参考。

第一次出现(连胜21人时)
使用的口袋妖怪
ドサイドン（地面/岩属相）
ミロカロス(水属性)
カイリュー(龙/飞行属性)

第二次出现(连胜49人时)
ヒードラン(火焰/钢铁属性)
クレセリア（超能属性）
レジギガス(普通属性)

小提示

玩家在打到第21人的时候，难度应该说不是很大的，基本上玩家在剧情里培养的的口袋妖怪都可以轻松应付，但是快到第30个人的时候，对方就会频频使用影分身或者じわれ等强烈技能使得玩家陷入苦战，因此玩家方这边最好也要准备ガブリアス或者ラティオス等一系列强力的口袋才可以撑到最后。

战斗堡垒(战斗公园的左下方)

在这里依然是一对一的战斗，不过比较特殊的是这里每打赢一场战斗都可以得到一定量的CP，玩家可以消费这些CP来帮自己的的口袋妖怪进行回复，也可以用来购买道具，还可以用来调查对方的口袋妖怪。



规则

跟之前的战斗之塔一样，这里也是分单人战斗、多人战和混合战。玩家要一次和7个人对战，连胜后就可以获得一定的BP值，同时在每一回合胜利后都可以得到CP，玩家可以使用这些CP进行回复。

特别训练员

这一对训练员会在玩家获得第21连胜和49连胜后出现，玩家在遇到他们之前记得要好好利用手头上的CP来回复，另外胜利后可以得到シルバープリント。下面列出对方的口袋妖怪给大家一个参考。

第一回战(获得21连胜后)
ムクホーク（普通/飞行属性）
ヘルガー(火焰/恶属性)
エンペルト(水/钢铁属性)

第二回战(获得49连胜后)
エルレイド(超能/格斗属性)
エンテイ(火焰属性)
エンペルト(水/钢铁属性)

战斗工厂(战斗公园的右上方)

在这里玩家不是用自己培养的口袋妖怪，而是在随机出现的口袋妖怪中选择三个来进行战斗，每次战斗胜利后都可以跟对方手头上的其中一只口袋妖怪进行交换，因为下一个对手的口袋妖怪会提前告知玩家，因此玩家可以慢慢考虑过属性相克后才跟对方的口袋妖怪进行交换，这里可以说是考验到玩家对口袋妖怪的综合知识量。



规则

这里同样也是分为单人战，双人战和混合战，同样是也是一次性跟7个人进行战斗，在取得7连胜后，玩家依然是可以取得BP点。

特别训练员

这次特殊训练员会在玩家获得第21连胜或者是49连胜后出现，因为他用的也是跟对方交换的口袋妖怪，因此他手头上的口袋妖怪也是随机出现。

激斗舞台(战斗公园左上方)

这里是一对一的对战设施，但跟其它设施不同的是玩家可以选择对手使用的口袋妖怪属性，你可以在16种类型中任意挑选，只要故意选择属性被你相克的属性，基本上都可以轻松获胜了，不过要注意一点的是老是选用同一种属性的话(连续10次)，那对方的等级就会慢慢提升，但要想在这里攒取BP点的话则不失为一个好地方。



规则

只允许使用一只口袋妖怪进行对战，对方也是使用一只口袋妖怪跟你对战，一次要跟10个人对战，当取得10连胜的时候，玩家就可以取得一定的BP点，玩家每次都可以选择对方的口袋妖怪属性。

特别训练员

这个训练员会分别在玩家取得50连胜和170连胜的时候出现，而她选用的口袋妖怪则是随机的，因此在这里只能靠玩家的运气了。

战斗轮盘(战斗公园的右下方)

在这个设施里的斗技场应该说是有点运气成分，玩家在每次战斗之前都要在4乘4的方格里进行抽签，抽到的方格会根据颜色发生即时性的效果，背景黑色为对我方全员发动，红色则是对敌方全员发动，灰色则是双方都会同时发动效果。发动的主要效果是"全员麻痹""全员中毒""全员烧伤"等一系列效果，可以说是运气成分很大的一个比赛。

规则

按照惯例这里也是分为为单人战，双人战和混合战，一次跟7个人战斗，每次战斗结束后玩家要在方格里进行抽签，当然，获得7连胜后玩家可以像以往那样取得BP点。

特别训练员

这个训练员会在玩家取得21连胜和49连胜后出现。

第一回合(第21连胜)
ヨノワール(幽灵属性)
ルンパッパ(水/草属性)
チャーレム(超能/格斗属性)

第二回合(第49连胜)
バシャーモ(火焰/格斗属性)
トゲキッス(普通/飞行属性)
サンダー(电/飞行属性)



忘记技能的人 既然有教导技能的人，那同样会有人专门让口袋妖怪忘记自己学过的技能，这样可以方便玩家去除一些不必要的技能。这位特殊人物其实就在ミオシティ的精灵商店上方的一间民家里，这位大叔还可以让口袋妖怪忘掉通常情况下不会忘记的技能。和他交易并不需要特定的道具。



©SQUARE ENIX CO.,LTD/Microsoft Corporation.All Rights reserved.Developed by tri-Ace Inc.

文 九兵卫
美编 心の永恒

INFINITE UNDISCOVERY

インフィニット アンディスカバリー

将《无尽的未知》通关后可能有的玩家会说本作的游戏时间太短，其实不然，当你去体验一下这个游戏深邃的合成系统和极具挑战性的隐藏迷宫之后你就会不这么认为了。这期的研究我们就重点给大家带来游戏的隐藏迷宫和合成部分的研究。

无尽的未知	Square Enix	角色扮演
X360 インフィニット アンディスカバリー		日版
2008 年 9 月 11 日发售	1 人	7800 日元
无对应周边		对应 12 岁以上玩家

隐藏迷宫指南

虽然主线流程短，但是本作的隐藏迷宫还是很厚道的。由于迷宫数量较多，而且场景全都是我们之前遇到过的，所以这里就不做过多讲解。至于战斗部分，BOSS 的打法倒是没有太大变化，但千万不能小看这里的杂兵，万一不幸被它们围攻很有可能被团灭，导致之前的努力前功尽弃。所以我们在战斗时要时刻注意自己的位置，多用群体攻击的技能，陷入异常状态时也要及时回复。不过说到底，想要轻松通过这里，过硬的等级也是必不可少的，如果玩家对自己的实力不够放心那就多加练习吧！下面先把大家都很关心的隐藏迷宫中出现的敌人的掉落素材以及宝箱配置按流程顺序做一下说明。

グラード监狱

怪物	掉落物品
ブルー・ドロゴ・ウォリアー	リザードバングル
	リザードの鳞皮
	クレセントブレード
	ブレイブハート
スパイダー・ラルヴァ	月桂树
	幻惑キノコ
	解毒药
タイガー・キャリー・スパイダー	レベロス神材
	群蜘蛛の壳
兽使いヴェンパット (BOSS)	マエストロ

宝箱1	战士の追忆
宝箱2	ヴィクティムドール

オラデア砂丘

怪物	掉落物品
デューン・ハーピー	鸟の瞳
	ダウンオーバー
ファウンテン・ピーク	キングエッグ
ケツアルコアトル	ドラゴンの灵芝
	ガルーダの皮膜
ファイア・ギーグス	フレア钢
	アトランティス钢
	フレアティアラ
	オーガハンマー
	バルディッシュ

风暴中的宝箱	翼饰朱雀
岩石后的宝箱	アトランティス钢

提示：风暴中的宝箱需要用忍者小町（コマチ）的联系技拿；岩石后的宝箱则需要宠物熊古斯塔夫（グスタフ）和拿斧头的巴尔巴冈（バルバガン）的联系技拿。

ヴェスプレームの塔

宝箱1	ゴールドベリィボトル
宝箱2	レベロス神材

ルセ平原

怪物	掉落物品
アバランシュ・ハーピー	ダウン芯布织
	鸟の瞳
ソードテイル・ヴァイパー	龙の牙
	イエローベリィ
	イエローベリィボトル
	バイパーファング
ストーム・ギーグス	クオーツ
	アトランティス钢
ワイバーン (BOSS)	フロッティ

宝箱1	鳞兜苍龙
岩石上的宝箱	カサン漆黑布

提示：岩石上的宝箱需要用忍者小町（コマチ）的联系技拿。

ビハル坑道

怪物	掉落物品
ランバー・キング	ホーリーソード
	ソードオブスペード
ランバー・デューク	ウィステリア软材
	グレイルオブハート
ランバー・バロン	ホーリーソード
	プリズム钢
	サーペントオブジャック
ランバー・カウント	フレイムシューター
	ハースストーン
	コインオブダイヤ
ランバー・マーキス	ホーリースタッフ
	クラブオブクローバー
	毒针

隐藏宝箱	サルンガ
宝箱1	ドラゴンの灵皮

提示：乘坐升降机后角落里隐藏的宝箱需要卡佩尔吹奏“千の知觉”才会出现。

港町ザラ

怪物	掉落物品
シール・オフィサー	イエローベリィボトル
	ユーベル魔财
シール・ボンバー	グリーンベリィ
	ユーベル魔财
マンティー・フィッシュ	サーモンの切り身
	レアサーモンの切り身

隐藏宝箱	天衣凤凰
宝箱1	龙の鳞

提示：堤坝前的宝箱仍然是用卡佩尔吹奏“千の知觉”；宝箱2需要忍者小町（コマチ）的联系技。

ザラの海岸线

怪物	掉落物品
マンティー・フィッシュ	レアサーモンの切り身
リヴァイアサン (BOSS)	ウエッジオブムーン

宝箱	骑士の追忆

コバスナ大森林

怪物	掉落物品
テキーラ・カクタス	サボテンの
	ユーベル魔材
	ゴールドベリィ（盗取）
アルラウネ	植物のつた
	ユーベル魔材
	バーク树皮布
	ウィステリア软材
クイーン・ワスプ	ロイヤルゼリー
ラーヴァ・グラットン	龙の瞳
	ソリッドレザージャケット
	大目玉
	グラットンバングル
ベルーダ (BOSS)	神爪ビャッコ

岩石后的宝箱1	ハゴロモ圣光布
岩石后的宝箱2	ゴールドベリィボトル

提示：岩石后的宝箱则需要宠物熊古斯塔夫（グスタフ）和拿斧头的巴尔巴冈（バルバガン）的联系技拿。

モンタナ村

怪物	掉落物品
ウェンディゴ・セラベヒール	熊の手
	蜂蜜
	ロイヤルゼリー
	サーモンキラー(盗取)
バブルシエル・クラブ	蟹の爪
	蟹肉（盗取）
シザークロー・センチピート	虫の牙
	アマリスタ
	月桂树
	ユーベル魔材(盗取)

ヴェスプレームの塔

怪物	掉落物品
シール・スタッフ	断罪の书
	神々の黄昏
	シルバーベリィ
シール・エキスパート	クリスタル钢
	アマリスタ
シール・レンジャー	レベロス神材
フロスト・ギーグス	プリズム钢
	アトランティス钢(盗取)
ガブリエ・セレスタ(BOSS)	ユーノ创世纪

宝箱1	魅惑の香水
宝箱2	魔刀怪
宝箱3	装爪苍龙
宝箱4	レベロス神材
宝箱5	アトランティス钢
宝箱6	アマリスタ

提示：宝箱 3 ~ 6 是在打完 BOSS 之后的存盘点处获得，这里也是隐藏迷宫中的惟一一个存盘点，通过这里的传送装置还可以返回“王都ケルンテン”，但是不可以从迷宫外传送进来。

バレッタ要塞

怪物	掉落物品
ボーン・ナイト	魔物の骨
	龙刀黑髭
	激刀真蛇
ボーン・ソルジャー	魔物の骨
	クリスタル钢
	バルディッシュ
	バーサーカー
バーニング・ランタン	远见の水晶
	太阳の欠片
フライング・ソード	アマリスタ
“アトロ”カースドアイ	大目玉（盗取）
ネクロマンサー”ラーズ”(BOSS)	ファイナルアンサー

宝箱1	桶胴太鼓
宝箱2	圣兽の灵药

便利的交通工具 在后期我们会因为合成的需要往来于各个城市，光靠两条腿跑太耗费时间。游戏给我们提供了一个不错的交通工具，队伍中只有卡佩尔和宠物熊古斯塔夫（グスタフ）时，发动它的联系技“フレイム・ライド”，我们就能从背后骑上这只熊了，不过奔跑起来遇到障碍物也很容易摔跟头。

グラード森林

怪物	掉落物品
スパイダー・ラルヴァ	硬い皮
	月桂树
	解毒药
	群蜘蛛の壳
ガルム	グリーンベリィ
	カサンドラフルーツ
	フィブル血糊布
マンドラゴラ	レベロス神材
	月桂树
ヒル・ギーグス	レベロス神材
	クリスタル钢
	バルディッシュ
	アトランティス钢
	オーガハンマー
	レベロスティアラ

宝箱1	猛胴虎缟
隐藏宝箱	マジックブースト

提示：分叉路口的隐藏宝箱需要用卡佩尔吹奏"千の知觉"才会出现。

龙骨の祠

怪物	掉落物品
ライフスティーラー	ライナーガーリック
	蝙蝠の翼
	イエローベリィ
	イエローベリィボトル
	ブラッディハット
	万能药
シザークロー・センチピード	アマリスタ
	虫の牙
	月桂树
	ユーベル魔材（盗取）
インフェルノ・グラットン	大目玉
	龙の肉
	グラットンの甲革
	ソリッドレザージャケット
スイキ（BOSS）	圣壳水龟

宝箱1	ゴールドベリィパウダー
宝箱2	天才の羽ペン

プレヴェン城

怪物	掉落物品
シール・マスター	クリスタル钢
	クリスタルソード（盗取）
ガーゴイッシュ・クリスタル	石像の破片
	クオーツ
	アマリスタ

怪物	掉落物品
ロックシエル・クラブ	蟹の甲
	蟹の爪
	蟹の甲罗
	蟹肉（盗取）
ダンシング・クロスボウ	メルクリス钢
	サジタリウス

宝箱1	アトランティス钢
宝箱2	交响曲のフレーズ

ハルギータ皇城

怪物	掉落物品
シール・ソーサレス	ホワイトベリィ
	ホワイトベリィボトル
	七秘圣典（盗取）
フォレスト・キャリー・スパイダー	レベロス神材
	幻惑キノコ
	群蜘蛛の壳
グリーン・ドロゴ・チーフ	デュラハン
	アトランティックブレード
	リザードバングル
	カメレオンの迷革
华王国兵士男性	ルナグラム改善药
华王国兵士女性	月の粉末
	月の香
ナルヴァル・セラベヒール	熊の手

怪物	掉落物品
ナルヴァル・セラベヒール	ロイヤルゼリー
	蜂蜜
	サーモンキラー
ギーグズ"ドゥーゴドゥーラ"	バルディッシュ
	クリスタル钢
	プリズム钢
	アトランティス钢
	メリクリス钢
封印骑士グリモン（BOSS）	エグゼキュショナー

宝箱1	古刀七星
隐藏宝箱	神刀麒麟

提示：BOSS所在房间里的隐藏宝箱需要卡佩尔吹奏"千の知觉"才会出现。

月の神殿

怪物	掉落物品
レオニード（BOSS）	セレスティアルソード
イセリアクイーン（BOSS）	トライエンブレム

宝箱1	疾风白虎
宝箱2	トライエンブレム
宝箱3	和纸
宝箱4	龙の肉

"极意"的习得方法

游戏中各个角色对应的"极意"是后期合成很多关键道具的必要条件，需要通关之后才能够触发，下面就介绍一下它们的要求。其中部分"极意"需要收集特定素材才能习得，它们有的可以在商店直接买到，剩下的稀有素材则都可以在隐藏迷宫打到，具体可以参照前面提到的隐藏迷宫中的怪物素材掉落列表。

名称	料理の极意
习得地点	ハルギータ皇城
对应角色	ア　ヤ，ロカ，ドミニカ

要求：将以下素材交给罗卡（ロカ）：レアサーモンの切り身 ×1，原始肉 ×2，ヒエリアマッシュルーム ×3，ショプロンピーマン ×3。

名称	锻冶の极意
习得地点	王都ケルンテン
对应角色	エドアルド，ユージン，フリストフォール

要求：和酒场中的弗里斯托佛尔（フリストーフォール）对话，按照"B"、"A"、"C"的顺序回答他的问题。

名称	炼金の极意
习得地点	首都フェイエール
对应角色	ミルシエ，キリヤ，セラフィマ

要求：在"首都フェイエール"的宫殿1层中找到索伦斯塔姆（ソレンスタム）的房间并与其身边的男子对话，将"龙の瞳"交给他。

名称	执笔の极意
习得地点	港町ザラ
对应角色	ルカ，ソレンスタム

要求：和海滩上的鲁卡（ルカ）对话，将以下素材交给他：书记官の羽ペン ×2，天才の羽ペン ×1，ルナタイト ×2，アマリスタ ×2（隐藏迷宫"ヴェスプレームの塔"中敌人掉落）。

名称	エンチャントの极意
习得地点	ショプロン村
对应角色	カペル

说明：在"ショプロン村"曾经和封印骑士交战的地方找新月长老对话，按照"新月の月"、"ラバント"、"骨でつくられた栉"、"ブルガス"、"ファイーナ"的顺序回答他的问题。

通关后商店素材列表

王都ケルンテン・万屋

素材	价格
羽ペン	100
文豪の羽ペン	150
パピルス纸	50
パルプ纸	80
リンツトマト	35
ケルンテンメロン	500

港町ザラ・万屋

素材	价格
鸡肉	50
鱼のヒレ	5
鱼の切り身	15
サーモンの切り身	50
蟹の爪	200
ザラの岩盐	200
ホワイトペッパー	250
リネン平织布布	200
シルク朱子织布	250
音乐家の羽ペン	250
五线纸	100
オラデアキャロット	12
ショプロンピーマン	20

ハルギータ皇城・万屋（商店委托完成后）

素材	价格
地鸡肉	50
牛肉	80
原始肉	100
鱼の切り身	15
鬼鱼の切り身	30
コバスナレタス	10
ピエリアマッシュルーム	40
ライナーガーリック	55
ハルギータイチゴ	120
ケルンテンメロン	500
ベリィオイル	300
メディカルハーブ	50
フレッシュハーブ	80
アレイズハーブ	120
ハルギータ米	200
月桂树	350
ハースストーン	2000
金属片	10
メテオライト	1000

素材	价格
ハースストーン	2000
ブロンズ钢	100
チタン钢	1300
ゴールド钢	2200
エボニー硬材	280
ミラニス辉材	350
ロムロン弹材	400
ラビットの端革	45
シーブの薄革	120
フォックスの银毛	500
バッファローの厚革	300
ケナフ草纸布	20
ラミー组织布布	80
バーク树皮布	100
コットン绒毯布	150
リネン平织布布	200

ハルギータ皇城・道具屋

素材	价格
音乐家の羽ペン	250
五线纸	100

首都フェイエール・道具屋

素材	价格
鸡肉	50
地鸡肉	50
オラデアキャロット	12
フェイエールレモン	100
フェイエール小麦	200

モンタナ村

素材	价格
动物の肉	15
モンタナポテト	15
グラードオニオン	30
レッドベリィ	30
ブルーベリィ	35
蜂蜜	150
フレッシュハーブ	80
アンチドーテハーブ	100
サンドストーン	120
コルク泡材	15
シーブの薄皮	120

隐藏迷宫セラフィックゲート

素材	价格
音乐家の羽ペン	250
五线纸	100

※注："ハルギータ皇城"商店委托完成方法见后文。

最强道具"追忆"的合成步骤

其实，在本作中最变态的物品既不是什么最强武器，也不是什么最强招，而是一种名为"追忆"的加能力值上限的道具。尤其是"佣兵の追忆"和"炼金术士の追忆"这两种加20%上限值的道具，只要多使用几个就可以让我们的HP和MP实现几何倍数的增长，所以理论上打造一个拥有上千万的HP（使用30个左右"佣兵の追忆"）也不是什么难事。尽管数值超过99999之后不会显示了，但事实上能力值却是会溢出的！感兴趣的玩家赶紧来试一下吧。

准备工作：①前往隐藏迷宫第1层"グラード监狱"，这里有一种体型较大的红色蜘蛛"タイガー・キャリー・スパイダー"，刷它身上掉落的素材"レベロス神材"，概率不高，收集到20个即可离开。另外隐藏迷宫中盘的"グラード大森林"里名为"ヒル・ギーグス"也有一定几率掉落该素材；

②到达隐藏迷宫第2层后向左拐然后一直走会看到存盘点，从那里前往第3层"ルセ平原"。这里的场景不大，里面有4条像眼镜蛇一样的敌人"ソードテイル・ヴァイパー"，消灭它们会有较低概率掉落名为"龙の牙"的素材，这里建议多发动偷袭以提升掉落几率，同样是收集满20个可以离开。

③由于合成需要用到同行者塞拉菲玛（セラフィマ）的炼金术，我们要先将其IC等级提升到6级（她加入时初始合成等级为4级）。为了快速提升IC等级，这里建议返回流程初期"モンタナ村"的商店，购买"レッドベリィ"和"レッドベリィボトル"这两种素材来合成大回复药瓶"レッドベリィパウダー"，直至将她的IC等级提升到最高。

④前往沙漠中的"首都フェイエール"，在宫殿1层中找到索伦斯塔姆（ソレンスタム）的房间并和他身边的男子对话，将"龙の瞳"（流程后期在"ピエリア湿地"与飞龙交战场景中的宝箱中获得）交给他，这样就能习得"炼金の极意"。

⑤前往"ハルギータ皇城"的万屋（委托任务完成后），将店里的"ケナフ草纸布"和"ロムロン弹材"全部买满。另外在这里还要顺便将鲁卡或索伦斯塔姆（需入手执笔"极意"）以及米尔谢（ミルシェ）的IC等级提升到最高。

⑥关于"ハルギータ皇城"的商店委托："ハルギータ皇城"遇袭事件发生后去找教堂中的老爷爷"オウエン"对话他会委托我们帮忙复兴这里的商店，之后分别与这里的商店老板对话并完成他们的要求就可以扩展店铺中的商品种类。其中铁匠店要讨伐皇城外的森林中名为"リザードマン"的怪物的头领；防具店是支付150000Fol的金钱；而对于提供合成素材最为重要的万屋则是要我们提供3个"ロムロン弹材"，它在森林深处那种伪装成植物的精灵"マンドラゴラ"身上有一定几率掉落。所有准备工作全部完成后就可以进行合成了。

最终合成

人物	素材	合成物
ミルシェ	ケナフ草纸布×3	和纸
	ロムロン弹材×2	
セラフィマ	レベロス神材×1	天才の羽ペン
	龙の牙×1	
ルカ、ソレンスタム	和纸×3	"追忆"系列道具
	天才の羽ペン×1	

"追忆"系列道具	效果
战士の追忆	MAX ATK+4
骑士の追忆	MAX DEF+4
狩人の追忆	MAX HIT+4
盗贼の追忆	MAX AGL+4
魔术师の追忆	MAX INT+4
佣兵の追忆	MAX HP+20%
炼金术士の追忆	MAX MP+20%

以上刷素材和合成的过程会比较考验玩家的RP和耐心，多利用到一些遇敌技巧以及S/L大法可能会更快达到目的。

最强战斗技能 利用执笔能力能合成部分最强战斗技能，合成项目分别是：对应鲁卡的"剑の舞"、"英雄の道"、"名射手の手记"、"この剑に生きる"、"影の传说"、"杀人刀と活人剑"；对应索伦斯塔姆的"木の囁き"、"炎の怒り"、"土の造形"、"水の潮流"、"雾の力"、"大地の流动"、"宇宙の意思"。素材均为"天才の羽ペン"和"追忆"系道具。

SOUL CALIBUR IV



研究中心 RESEARCH CENTER

文 森林 编 纱迦 美编 NINA

1.03版更新已经全面展开！各位只要在联网的情况下放入《灵魂能力Ⅳ》的游戏碟，即可自动开始升级，PS3和X360的所有版本目前均已提供升级服务。本期研究就重点以1.03版的更新内容为主。

灵魂能力Ⅳ	NBGI	格斗
多机种 SOUL CALIBUR Ⅳ		美版
2008年7月29日	1～2人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

1.03版系统变动

①6G可以弹返投技，但限定JUST弹剑。
②全角色招式对灵魂计量表的伤害值下调，从而导致发动一击必杀的几率下降。
③部分场景的拖慢现象有所改善。

角色变化

阿尔戈

①部分连技伤害下调。
②空连中，22B命中对手不再造成垂直浮空效果。改版前带有22B的33B起始连续技有着88点伤害。改版后不再成立，现在只能连33B，8B+K(69伤害)。
③8A+B打中空中的对手，会使其往飞向阿尔戈背后。33B，8A+B这套连技现可造成背向出场。
④66A+G指令投后，对手恢复站姿的时间缩短。致使投技后，以背向2K为主的二择无法生效。

艾咪&雪拉扎德

①部分招式伤害和灵魂伤害下调，如3BA伤害由46变为42。

阿斯塔洛斯&阿修萝特

①6K的被防硬值从-11帧提升到-14，几乎会被所有角色确反。
②6K(CH)，2A+K的连续技现在可从侧面躲掉。

卡桑德拉

①66B+K只能让倒地对手小浮空，导致之后的高伤害连续技不再成立。
②236[B]被防硬值加大，由14帧变为16帧。最速236[B]命中空中对手后，弹起高度略微调高。改版后的最速236[B]可连中五次，改版前只能连四次。
③66A+B命中空中的对手时，按4无法发动打击投。

塞万提斯&修罗

①3B，最速214B+K不再成立，现在必须要在CH场合才生效。
②11K命中后优势帧减少，由+8帧变为0帧。
③3B(CH)，最速2146B+K不可让对手背后出场了。

艾薇

①剑构中3214391A+G的范围变短，但最速版的输入要求略微放松。
②剑构起身B无限连删除。起身B后接背向A+B不再具备浮空特性，相关爆血连失效。
③鞭3A被防御后不利帧数加大，由11帧变为16帧。
④以下技伤害下调：共有的起身A+B，剑构3[B+K]和[A+B]，鞭构3A和6[A+B]，环构236BB。

齐力克

①B+K的弹剑有效时间减短，从弹全部A系更改成弹中段、特中的横斩与纵斩(不包括踢技)。

御剑平四郎

①霞构6[B](撞墙)后反复居合构[K]的无限连删除。
②2KB伤害下调(28→26)

噩梦&神斩蚀

①2A+G/B+G命中躺在地上、头部靠前的对手，抓起来后所获得的优势帧减少。因此背向2K，2A+G，前冲A+G(背投)不再成立，投技可被蹲掉。

拉菲尔

①BB变回普通的纵斩，不再具有追向的特性。改版前他的BB说是本作中的最强横斩也不为过。在其超长的范围内，对手无论想往哪个方向侧闪、移动，都会被截停。
②BB的削弱，并不意味着拉菲尔末日的来临。因为1.03版在削弱BB的同时，强化了拉菲尔大部分横斩的性能。现在的横斩可不像改版前那么好侧闪了。
封位移性能强化的技如下：
覆盖自身左边的技：A，6A，44B
覆盖右边的技：3A，22/88A，
两面都覆盖的技：4A，44A，起身A，跳A，B+K构中A等等。

洛克

①修正了66B和起身B近距离有时打不中人的BUG。
②214AAA的JUST技崩坏对手防御后，彼此间的距离加大。
③63214[B]+G，B松开(JUST)，6B+K后，彼此间的距离加大。改版前，该距离恰好在洛克投技范围内。

雪华

①A+G伤害下调，从25变为20。
②蹲姿3BB的JUST输入要求放宽。

西格飞

①3[B]，构中B的连续技不再成立。
②同噩梦第一条。

索非蒂亚

①BB伤害下调，从36变为28。
②3A+B在普通高度时仅能命中一发，超高位浮空时才能两发全中，且威力下降。故改版后3B推荐接236B(52)。

多喜

暂无。

塔莉姆

①A+K的下段回避时间减少。
②被浮空时的挨打判定变更，缇拉对她的无限连不再成立。

缇拉

①删除了对塔莉姆的无限连：忧郁中2A+B(CH)之后无限4AA。

沃尔多

①背向构中236A不具打晕效果，其后的爆血连随之失效。
②背向22B在空连中不再造成二次浮空。
③背向6ABB(CH)，1A不再成立。现在只能连2K。
④最速66B伤害下调4点。

香华

①修正了214B+G，412B对特定角色落空的BUG。

吉光

①aB+K(最速)伤害下降10点。任意浮空技后，aB+K，66B的爆血接法不再成立；66B现在可从自身左方受身掉。改版后，3B浮空建议接6K。若想追求更多伤害，可试下这套Just连技：3B，4AAAAA(JUST)，aB+K。
②aB+K(最速，CH)后接3B或3AB不再成立。现在必须在两招之间用一个最速2aB来过渡，即aB+K(最速，CH)，最速2aB，3AB，6K。
③以下三套连续技不再成立：66A(CH)，6A+BBBB；44bB(CH)，3B～浮空连；B+K构中6A+K，构中B～浮空连。
④特定角色防御44bA两次就会被灵魂崩坏的现象得到修正。现在任何角色至少要防12下才崩坏。

秘密学徒

①按A+B发动原力拆投后，足以被确反的劣势帧调整为平帧(由原来的-18帧调整为0帧)。

本期研究的COSPLAY之星是来自《强袭魔女》(ストライクウィッチーズ)的女主人公——宫藤芳佳。比较可惜的是，游戏中没有单独的尾巴可以当装饰。顺便说一句，题头图是最新一弹下载服饰——万圣装，目前在全机种的全服务器均可下载。

角色名：宫藤芳佳
来自：《强袭魔女》(动画)
发型：ショートボブ
头：みみカチューシャ
内衣：レザースーツ
上身：水兵服
脚：アイアングリーヴ



©1995-2008 NAMCO BANDAI Games Inc.

掌中天地





包罗掌中万象
遨游自制天地



PSP 真是一台神奇的主机，通过各种自制软件可以使这台主机有着几乎无限的扩展性，PSP 可以说是目前拥有最多模拟器的主机，各式各样的模拟器让玩家能够轻松地追寻过去的美好游戏回忆。本期的专页中我们就为各位玩家介绍 PSP 上的模拟器，如果正好有你需要的主机模拟器，那就赶快去下一个来体验过去的经典吧！任天堂真不愧是给 TGS 捣乱的专家，新 NDS 的公布无疑起到了转移目光的目的，索尼和微软是否已经准备好了反击呢，请关注下期我们的 TGS 特别报道！

盘点 PSP 自制模拟器 家用机&掌机篇

FC 模拟器

推荐软件 NesterJ　模拟度 完美

作为国内大多数玩家接触的第一代游戏主机，FC 给我们留下了太多经典。以 PSP 的机能模拟 FC 自然不在话下，这款模拟基本可以称得上完美，PSP 精致的屏幕下 FC 的画面也有些许的提升。建议玩家下载优化过的 NesterJ PSP for CN Mapper 版本，该版本能够支持一些国产 FC 游戏，比如《西游记后传》、《三国忠烈传》等。

GB 模拟器

推荐软件 RIN　模拟度 完美

RIN 能够运行 GB 和 GBC 游戏，速度毫无拖慢，画面贴图没有错误，声音正常。同时 RIN 的功能也很完善，支持即时存档、按键自定义、金手指等。但是毕竟时过境迁，在 PSP 上偌大的屏幕上玩满是马赛克而且是黑白的 GB 游戏，总有点怪怪的感觉。

菜单中的 GB Type 是模拟模式，能够选择 GB、SGB、GBC、GBA 以及 Auto（自动）五种模式。



如果游戏为 GB、GBC 共通游戏，选择 GB 模式会显示黑白画面，选择 GBC 模式则会显示彩色画面。

GBA 模拟器

推荐软件 gpSP kai
模拟度 近乎完美

运行游戏时的贴图、声音均正常，速度也不错，再加上丰富的选项设置，可以说已经近乎完美。模拟器的功能也十分丰富，除了即时存取记录和金手指功能之外，还可以对画面比例和画面过滤等进行设置。PSP-2000 机型还支持视频输出，惟一的遗憾就是目前还不支持联机功能。GBA 平台的大作几乎都有汉化版，这也是吸引我们选择模拟器重温旧梦的动力之一。

PCE 模拟器

推荐软件 HuE　模拟度 基本流畅

也许很多玩家对这部上世纪 80 年代末由日本电气公司 NEC 发售的游戏主机没有印象，但在当时它凭借着优异的画面表现在游戏界占据了一席之地，被玩家奉为经典的《恶魔城 血之轮回》就是出自该平台。该模拟器还支持 PCE CD 的游戏，游戏的运行速度还算正常，但是声音有时会出现问题。

模拟器运行 PCE CD 游戏的方法比较特别，首先需要将下载的游戏解压缩，将解压后的文件以数字序号的形式命名为 01.mp3、02.iso、03.mp3 等。将 MP3、ISO 文件与 cd.toc 以及 PCE CD Bios 文件放入同一目录，并将目录拷贝到模拟器 CD 文件夹下。在 PSP 上运行模拟器，选择 Syscard3.pce，然后按 L 键调出系统菜单，选择 CD Change 选项，按△键返回上层目录，再次进入 CD 目录，选择 cd.toc，再选择 Continue，就可以开始玩 PCE CD 游戏了。



SFC 模拟器

推荐软件 SNES9XTYL
模拟度 有拖慢现象

SFC 在当时无疑是玩家心中的梦幻主机，作为 FC 的后续机种 SFC 获得了众多软件商的支持，"《最终幻想》系列"和"《勇者斗恶龙》系列"这两大王牌角色扮演游戏的登场也再次宣告了任天堂的胜利。SNES9XTYL 是一款很成熟的模拟，除了支持即使存档和金手指之外，还增加了无线联机和截图功能。虽说如此，但是游戏的运行速度还有一定提升空间。

MD 模拟器

推荐软件 PicoDrive
模拟度 个别游戏有问题

这台 SEGA 在 1988 年推出的主机，培养了国内大批 SEGA 饭，当时 MD 主机的游戏有着不输于街机游戏的画面，再加上众多优秀的动作游戏，深得我国玩家喜爱。PicoDrive 是 MD 模拟器中功能和性能都较为完善的，不过在运行个别画面要求较高的动作游戏时，会发生拖慢的现象，个别游戏的声音也存在问题，但是绝大多数游戏都可以流畅运行。

N64 模拟器

推荐软件 Daedalus
模拟度 效果不佳

以 PSP 的机能来讲，模拟 N64 的确有些困难，但是这并不是说没有可能。Daedalus 的出现就让玩家实现了在 PSP 上玩 N64 游戏的梦想，虽然目前支持的游戏非常少，只有几款"马里奥"游戏可以运行，而且以牺牲声音的代价才能运行。但这毕竟是一个好的开始，也许随着版本的更新我们就能够玩到越来越多的 N64 游戏了。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

主持人语

ACE 飞行员： 继上期的"PSP 视频输出完全教程"之后，本期我们将为那些希望录制视频的玩家继续奉献上一篇电视卡导购文章。由于当前 PC 的配置普遍比较高，所以一般来说硬件不再是游戏视频录制的瓶颈。当然，如果你要追求那种高清视频录制，那这可是一笔不小的开销。在此还希望玩家由浅入深地去了解视频的录制。目前虽然大家都知道 PSP-3000 即将推出，不过 PSP2000 在国内市场依然非常抢手，其价格也没有太大的下落。

录像能手大点兵：市场主流电视卡点评

说起电视卡恐怕很多玩家都有些陌生，但它对于小编们来说，却是平时最常接触到的一种外设，我们平时在杂志上看到的游戏截图还有些视频操作等等都是用电视卡来完成的，电视卡的作用十分强大，普通的电脑安装上它后就能够具有电视的绝大多数功能，并且还可以完成截图录像等电视平时不能做到的事情，可以说给电脑安装上电视卡后，电脑就可以变成一个数码录像机了。在目前的电视卡市场上，有 CONXANT 和 PHLIPS 两大主流芯片厂，其中 PHLIPS 的高频品质是最出色的，当然其价格也是最贵的，不过鉴于国内的实际消费水平，笔者在这里主要还是为大家推荐一些价格适中的主流电视卡来供玩家挑选。

选购电视卡前笔者先来给大家简单介绍下电视卡的种类，比较笼统划分的话大致有 4 种，分别是：PCI 电视卡、电视盒、USB 电视盒还有视频转换盒，其中 PCI 电视卡是我们这次选购中主要介绍的，因为 PCI 电视卡价格便宜，并且具有采集录像等功能，有些还可以制作 VCD 等，在性价比方面应该是最高的，当然其显示效果相比于其余种类的电视卡可能有些差距，这里笔者就不过多介绍了。

文 冷夏

详解视频输出端子

目前国内常用 PS2 的视频线共有三种，分别对应四种不同的视频端子：AV 端子、S 端子、色差分量端子。其中要数色差分量端子的效果最为优异。

AV端子

AV 端子是目前被广泛使用的电视机的标准端子，通常由分别为黄、白、红三色接头组成，其中黄色用于输入视频信号，红白两色用于输入音频信号（左右声道）。AV 端子由于实现了音频和视频的分离传输，有效避免了因为视频与音频混合干扰而导致的图像质量下降，但由于 AV 端子传输的是一种亮度/色度（Y/C）混合的视频信号，仍然需要显示设备对其进行亮/色分离和色度解码才能成像，这种先混合再分离的过程必然会造成色彩信号的损失，色度信号和亮度信号也会有很大的机会相互干扰从而影响最终输出的图像质量。所以，AV 端子是目前图像质量级别最低的一种。


■AV端子线。

S端子


■S端子线。

S 端子，也就是 S-Video，也称二分量视频端子，顾名思义它是在 AV 端子的基础上，将视频信号中的色度信号 C 和亮度信号 Y 进行分离，再分别以不同的通道进行传输。它黑色的 S 视频端子与红白两色的音频端子组成，目前带 S-Video 端子的电视设备已比较普遍，同 AV 端子相比由于它不再进行 Y/C 混合传输，无需再进行亮色分离和解码工作，避免了视频设备内信号串扰而产生的图像失真，提高了图像的清晰度，但要将两路色差信号（Cr/Cb）混合为一路色度信号 C，进行传输然后还要在显示设备内解码为 Cb 和 Cr，这样仍会带来一定信号损失而产生失真。S 虽然不是最好的，但其仍旧是目前应用最为普遍的视频端子之一。

色差分量端子

色差分量端子，也就是 Component 端子，全称色差分量视频端子。其端子数目多达五条，其中相近的红白两色端子为音频信号，而相互独立的绿、蓝、红三个端子则负责视频信号。是在 S 端子的基础上，将视频信号的色度信号再度分解，避免了两路色差混合译码并再次分离的过程，也保持了色度信道的最大带宽，只需要经过反矩阵译码电路就可以还原为 RGB 三原色信号而成像，这就最大限度地缩短了视频源到显示器成像之间的视频信号信道，避免了因繁琐的传输过程所带来的影像失真，所以色差输出的端子方式是目前广泛使用的视频输出端子中效果最好的一种。

特别注意的是：色差端子又分为 YPbPr 与 YCbCr，分别对应逐行与隔行。而只有电视后面接口标记为 YPbPr 的色差端子，才能支持 PSP 游戏的输出。否则将与 AV、S 端子一样，仅能用于浏览照片、播放音乐与电影等功能。


■色差分量端子线。

电视卡产品推荐

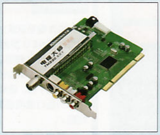
天敏电视风暴



市场参考价：130 元

天敏应该是个大家比较熟悉的牌子，相信之前接触过电视卡的朋友都曾买过天敏大师系列吧，不过这次推荐的这款是天敏电视风暴，也叫 TV GO，其最大的特点就是功能丰富，经济实用，TV GO 采用了独特的智能辅助芯片，并且运用软 3D/YC 梳状滤波器、全场降噪等技术，提高了画面的输出质量，此外 TV GO 和美如画 TV300 一样都支持 AV 端和 S 端的输入，所以足以应付攻略游戏的视频截图。

天敏电视大师智慧版



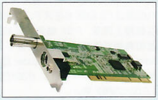
市场参考价：180 元

作为专业生产电视采集卡的厂家之一，天敏大师系列应该是最被玩家所熟悉的了，笔者这里推荐的天敏大师智慧版主要在价格上有着一些优势，毕竟很多玩家的腰包都并不富裕。这款天敏大师智慧版支持 windows vista 系统，并且同样拥有 AV 端和 S 端输入接口，玩起 PS2 是没有任何问题的，芯片采用的是 PHLIPS 的中端产品，9Bit 的色彩采样，所以色彩还原度很高，在显示方面有全场降噪和反交错设置，基本可以去除掉显示上的毛刺，整体的效果还是十分不错的。

圆刚电视行家007FM

市场参考价：260 元

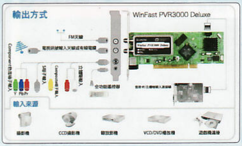
介绍了这么多款的天敏电视卡后，恐怕很多玩家都奇怪难道没有其他的电视卡品牌了么，其实电视卡品牌还是很多的，不过大部分都是小厂商，并没有过多保证，不过现在介绍的这款圆刚的电视行家可并不是这种小厂商所生产的，电视行家 007FM 也算得上是一款经济实用的电视卡产品了，它拥有同轴天线、混频、S 端视频输入，影像的撷取分辨率最高可达到 704×480，截图可以支持 BMP、JPG、TIF 等格式，此外 007FM 还有 ACPI 电源管理功能，整体性能比起低档价格的电视卡还是要强出不少的。



丽台WinFast PVR3000 Deluxe

市场参考价：680 元

接下来笔者也为一些电视玩家推荐一款价位比较昂贵的产品——WinFast PVR3000，它是首款采用 LCD TV 等级的 NEC 3DY/C 分离+3DNR 芯片的电视卡，其内建完全硬件压缩编码功能，视频输入效果上比起其他电视卡要高出很多，而且在转换时不占用 CPU 资源。另外 WinFast PVR3000 Deluxe 还整合了 FM 功能，这样平时玩累的时候不仅可以看电视还可以听收音机，在输入方面 AV 端、S 端等一应俱全，并且支持子母画面和时光平移等录像功能，性能上绝不马虎，之前的售价一直维持在 800 元以上，最近有所滑落，如果想买个效果十分出色的电视卡，WinFast PVR3000 是非常值得考虑的。



市场风向标 价格行情 提供最佳购机方案

金秋十月，伴随着我国第59个国庆节的来临，新的一轮购机高潮又将开始了，很多玩家都将带着自己新买的爱机出行或者选择购买爱机来消磨旅途、假期中的时间。对于出行的朋友，购买一台掌机在火车上来消遣是最合适不过的了，而对于在家享受假期的朋友，购买X360主机在家轻松的玩着众多大作也是十分惬意的事情，毕竟假期中我们就要好好地放松疲惫的身体，充分的享受假期所带来的快乐。下面笔者就为大家介绍下国庆假期间的市场情况吧。

购机机推荐配置

DSL购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	iDSL（行货）	1080元
烧录卡	EZ5PLUS 清凉版	98元
TF卡	金士顿 2GB microSD 卡(行货)	90元
贴膜	Hori膜（组装）	5元
保护包	黑角彩柔皮包	28元
总计:1301元		

其他主机周边参考价格

iDSL（中国龙）	1198元
EZ5PLUS标准版	128元
EZ5PLUS 豪华版	238元
SCDSone 中文版	180元
M3DS Real 中文版	220元
金士顿 1GB TF卡（行货）	50元
金士顿 4GB TF卡（行货）	160元
Hori膜（原装）	68元
卡登仕贴膜（新包装）	58元

点评 近期行货主机货源充足，价格平稳，各地的价格也都在1100元左右，而来自神游相关人士透露的消息，10月份发布的新烧录卡方面，各个厂商在近期也都有很多的大动作，比如说DSTT推出了新版包装的DSTT，AceKard发布了改良版的AK2。新版的DSTT采取了塑封包装了，而且也不再附赠读卡器，看起来更像是简装版的DSTT，而AK2的改良版则正好相反，其把包装换成了纸盒，并且改进了内部的芯片设计，从而使得卡带不再开天窗，插拔也就更加的顺畅，AceKard也将这个改良版命名为AK2.1。相比这些新晋的烧录卡厂商，从GBA时期走过来的老牌厂商则显得更加务实，以EZ为首的厂家相继推出了即时存档、即使攻略等功能，这使得玩家不必再多掏钱购买新卡带，而使用原先的EZ5就可以享受到产品的升级。



▲ EZ5 PLUS通过升级内核就能支持即时存档与即时攻略功能。

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（日版，未改）	1880元
直读	D2CKEY（白色）	70元
手柄	原装双节棍手柄套装	–
电源	北通直插电源	80元
视频线	色差线（高仿）	50元
总计:2080元		

注：主机包装内已包含一副双节棍手柄套装。

其他主机周边参考价格

WASABI（直读）	460元
Wii双节棍手柄套装（原装）	430元
Wii Zapper（高仿）	65元
黑角超级运动组合包	80元
《Wii Fit》(正版，同捆 Wii 平衡板)	820元
Wii SD卡适配器	38元
黑角Wii专用充电魔盒	98元
北通时尚支架	79元

PS2购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS2（港版，90006，已改）	1000元
手柄	原装8MB	110元
线材	组装HDMI线	50元
总计:1160元		

其他主机周边参考价格

原装DS2振动手柄	110元
高仿手柄	40元
8M组装记录卡	50元
组装色差线（PS3通用）	30元

PSP购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006（港版，可破解）	1420元
记忆棒	8GB MARK2 记忆棒（7773M）	190元
贴膜	Hori膜（组装）	5元
保护包	SONY软包（组装）	12元
总计:1627元		

其他主机周边参考价格

PSP-2000主机（深邃红）	1660元
PSP-2000主机（金属铜）	1660元
PSP-2000主机（战神）	1720元
PSP-2000主机《MHP2ndG》	2500元
PSP-2000新型摄像头（带MIC）	298元
PSP-2000高仿色差线	50元
PSP-2000专用Hori膜（原装）	58元
PSP-2000 专用卡登仕贴膜（新包装）	48元
4GB高速组棒（3839MB）	80元
MARK2 4GB高速组棒（3829MB）	110元
索尼 8GB组棒（7727MB）	160元
神卡精英版	65元
神卡标准版	95元
Wi-Fi ILINK	135元
盟区战卡	139元

点评 Sony在上月的莱比锡新闻发布会中对外公开了PSP新型号PSP-3000的详细信息，这致使PSP-2000的价格一路下滑，一度跌到PSP-2000刚上市未破解时的价格，而随着国庆假日的临近，PSP-2000最近又有一点小幅的上涨，相信这样的价格还要维持一段时间，毕竟PSP-3000未破解前，PSP-2000依旧是国内最为热销的机型之一，不过如果喜欢PSP-3000的屏幕的话，还是可以继续观望目前PSP-2000的价格走势的，其实笔者认为时逢国庆，只要玩家的资金充裕，购买破解相对成熟的PSP-2000仍然是目前最好的选择。要知道任何产品都是不断升级进化的，所以早点出手是一个比较理智的办法。

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3（港版，40GB）	2820元
手柄	原装六轴手柄	–
遥控器	组装PS3专用遥控器	50元
线材	组装HDMI线	50元
总计:2920元		

注：主机内已包含一支标准无线六轴手柄。

其他主机周边参考价格

PS3专用蓝光光头	380元
原装DS3振动手柄	360元
原装色差线（PS2通用）	210元
组装色差线（PS2通用）	30元
SONY原装HDMI线(2M)	280元
BenQ G2400W (FullHD HDMI 1920*1200)	2800元

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360（港版，20GB、65nm、HDMI）	3200元
视频线	高仿X360 VGA线	48元
散热器	黑角X360酷冷风扇	68元
总计:3316元		

其他主机周边参考价格

原装VGA线	260元
火牛（直插电源）	120元
手柄充电套装	130元

市场报价信息更新截至2008年9月28日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

专题导购 关注消费热点话题

超技 PSP 23合1超值套装，一旦拥有，别无所求

品名	超技 PSP Slim 23 in 1 Value Pack
种类	周边配件
对应机种	PSP2000
产品优势	全套打包出售，性价比高。



购买过PSP主机的玩家都知道，光买一台PSP仅仅是消费的第一步，由于PSP所需配件众多，所以接下来玩家需要购入的周边产品不少。零零碎碎的去买齐这些周边配件，确实是一件比较心烦的事情，特别是对于那些对PSP一知半懂的玩家来说简直就是一项大工程。超技电子商行推出的这款“超技PSP 23合1超值套装”一劳永逸的解决了玩家购买配件的烦恼。该产品几乎涵盖了你所能想到的PSP2000所需要的全部周边。其中包括的主要产品有，PSP水晶外壳，车载充电器，线控耳机、PSP软包、2张屏幕贴膜等等。本套装采用一次性塑胶压膜包装，完全杜绝了商家在贩卖时被其他顾客反复触摸造成的折旧现象。

注：本产品不支持PSP1000系列

PS2殿堂

回味昔日经典 探索全新风采



栏目主持 玛娜

十一假期除了出去玩之外，和亲友一起玩游戏也是不错的选择，本期的“PS2殿堂”中就继续为大家介绍可以双人合作的游戏，加上最近比较豪华的新游戏阵容，希望大家可以渡过一个美好的假期。另外，上一期介绍了双人游戏后，有一位读者写信来告诉玛娜他从小就开始怂恿父亲一起玩游戏，现在已经成功地让父亲和自己一样迷上了射击游戏了——如果你也想要和父母一起享受游戏乐趣的话，不妨从假期开始试试看喔。

投稿信箱：game3@ucg.com.cn

PS2瞩目速报

拿到杂志的时候10月的假期应该已经结束了！这段时间想必大家一定玩得很尽兴吧。

旅游景点到处都是人，只能在家玩游戏，怎么可能玩得不尽兴嘛……

呃……你的假期就打算这样过吗？太可怜了。

所以你也留下来陪我一起玩吧，我们可以玩《真・三国无双5 Special》喔～我还可以乖乖的坐在旁边看你玩恐怖游戏喔～

坚决，不要。为了迎接葛叶雷道的到来，我要养精蓄锐，出外吸收阳光。

……也没见你让家里的植物晒晒阳光，大懒虫！

对了，最近新公布了一款《乐高蝙蝠侠》版的PS2套装哦！



■《乐高蝙蝠侠》套装

话题转换的太生硬了吧！

没有啦，其实呢，闲话时间的限额已经差不多了，再说下去就该按灌水的字数扣工资了。

（信以为真）……好吧，那我们快点来说正题！

这款PS2套装价格为149美元，包括PS2主机一台，震动手柄一支，《乐高蝙蝠侠》游戏一套，以及动画版《正义联盟》DVD一张，也许可能是最后一个真正有意义的PS2促销套装了。

双人合作游戏大集合(二)

PS2游戏推荐

上一期的栏目中，我们为大家介绍了一些可以和朋友一起合作的游戏，本期还会继续为大家推荐。当然了，由于PS2上可以双人合作的游戏数量还是比较多的，所以小编整理了一份正文中没有提到的常见可双打游戏列表附在文章最后，有兴趣的玩家赶紧搜罗一下吧。

“《恶夜杀机》系列”



类型 动作冒险

这个系列的故事发生在美国的校园里，两名玩家要分别操作两个不同的角色进行探索并消灭可怕的敌人。作为一款恐怖游戏，“《恶夜杀机》系列”允许双人合作确实非常体贴，而且它不需要经过什么繁琐的步骤开启双人合作模式，实用度很高，不过它的双人模式也有一个致命的缺陷，就是视点存在着很多问题，往往会在游戏进行到最紧张的时候“阴”我们一下。

《多罗罗》



类型 动作

本作是根据手冢治虫的同名漫画为剧本改编的游戏，描述玩家通过操纵主角百鬼丸打败48个魔神来陆续取回身体的48个部位的故事，玩家可以以2P的方式操纵多罗罗这个角色与百鬼丸一同战斗。本作中的战斗非常有魄力，人物造型和游戏风格也独具特色，另外，本作还发售了官方中文版，对于想了解剧情的玩家来说是一个很好的选择。

《两个人的烟火》



类型 益智

本作是一款以放烟花为题材的游戏，游戏规则简单易懂，画面极其绚烂华丽。本作最有趣的就是充满对抗性的两人对战模式，在这个模式中，玩家可以中规中矩地完成自己的任务，也可以利用道具抢夺对手的成就，享受一发逆转的爽快感，是一款上手之后就难以放下的趣味游戏，本作已经推出了中文版，即便是完全不懂玩游戏的GF也可以一起享受游戏乐趣。

“《合金弹头》系列”



类型 动作

“《合金弹头》系列”自诞生之初，就凭借其火爆的枪战场面、有趣的游戏性迅速赢得了大批FANS的喜爱，登陆PS2后，它除了进行3D化的尝试之外，还将之前推出的作品都做了一次回顾，推出了从第一作到《合金弹头6》的完美收藏版，想要回味双打游戏快感的玩家不可错过。

《荣誉勋章 日出》



类型 主视角射击

本作中，玩家扮演了在日军偷袭珍珠港时幸存的海军下士Joseph Griffin，亲身参加到美军在太平洋战场上对日军的诸多大型战役中去，并见证二战中一些最艰苦的战役。游戏中玩家可以选择单人模式或两人合作模式体会海军在太平洋上的生活，也可以选择四名玩家的模式进行相互之间的对决。

《ICO》



类型 动作

发生在古堡中这段故事感动了许多人，牵手的设定更是堪称经典，而且，我们还可以利用游戏中的双人模式让朋友和自己手牵手，一起体验这段冒险的旅程。当游戏开始二周目后，进入菜单，将游戏人数设为双人，就可以让2P手柄控制Yorda，此后的冒险就会和第一遍有截然不同的感觉了。

"《时空分裂者》系列"



类型 主视角射击

由 Free Radical 开发的《时空分裂者》是可以让玩家在过去与未来中战斗的射击游戏，游戏以其高速动作的爽快感、自制系统和有趣的多人游戏模式而受到了广大玩家的认可，在《时空分裂者 3》中甚至可以最多支持 16 人之间的联机游戏，其中包括死战、夺旗等模式。使用内含的地图编辑器，玩家还可以自行创建对战关卡。

《战国BASARA 2 英雄外传》



类型 动作

一经推出就大受欢迎的《战国BASARA》在女性玩家中有着居高不下的人气，所以这款游戏用来和女生一起玩也是不错的选择。本作是《战国 BASARA2》的资料片，游戏可以继承 2 代的纪录，增加了 8 名新角色，而且加入了之前所没有的合作模式，让两名玩家可以一起战斗，当然了，还有一起抢道具，一起抢经验……

"《网球王子》系列"



类型 体育

"《网球王子》系列"因为曾经有段时间太受欢迎了，所以衍生出的游戏作品数量众多，其中大部分都是一些恋爱游戏和骗钱之作，不过几作以网球为主的体育游戏却还素质不错。在这些网球游戏中，玩家可以和朋友在一个队伍中合作战胜对手，也可以相互之间一较高下，游戏中丰富的必杀和育成要素也大大增加了游戏时间。

《新鬼武者 幻梦之晓》



类型 动作

本作的故事是发生在《鬼武者 3》之后的全新故事，与之前的几作不同，本作中大量引入了角色扮演游戏的要素，即便不擅长动作游戏的人也能通过练级来提升能力。在游戏中，玩家可以单独行动，也可以和朋友一起操作两名角色共同作战，从单人模式切换至双人模式的方法是在标题画面下让 1P 和 2P 同时按下 R1+L1+START 键，成功后会听到响声提示，此后就可以在"从者系统"出现后进行双打，不过游戏的视角只能跟随 1P。

常见的可双打游戏列表

游戏名	类型
VR 特警	光枪射击
XIGO 骰子热爆	益智
X 战警传奇	动作角色扮演
阿耳戈斯战士	动作
保镖	动作
超 战斗封神	动作
分裂细胞 3、4	动作
疯狂网球	体育
钢之炼金术士 狂欢节	动作
钢之炼金术士 3 继承神明的少女	动作
蛊惑狼系列	动作
怪兽大破坏	动作
鬼武者 无赖传	动作
红星	动作
虹吸战士 最后关头	动作射击
化解危机 1、2、3	光枪射击
加勒比海盗	动作
剑豪 2	动作
降魔默世录	动作
君临都市	动作
扣杀球场 职业挑战赛	体育
快打旋风 适者生存	动作
雷神之锤III	主视角射击
流行音乐系列	音乐
龙骑士	动作角色扮演
纳尼亚传奇系列	动作冒险
啪啦啪啦啪系列	音乐
人见人爱！块魂	动作
忍者神龟	动作
瑞奇与叮当系列	动作
三角洲部队 黑鹰坠落	主视角射击
杀戮地带	主视角射击
神奇四侠 1、2	动作
生化危机 逃出生天	动作冒险
双枪	动作射击
天诛参 天堂之怒	动作
吸血诡夜	光枪射击
星球大战 克隆人战争	动作
星球大战 3 西斯的复仇	动作
雅典	体育
亚瑟王	动作角色扮演
玉兔追月	动作
炸弹人系列	动作
战火兄弟连系列	主视角射击
蜘蛛侠 敌友难辨	动作
指环王 国王归来	动作
致命格斗 少林和尚	动作
装甲核心系列	动作射击
纵横火网 七悲	动作角色扮演

注：其中不含纵版射击游戏、足球、篮球游戏以及竞速游戏。

时间杀手档案 VOL.4 女神异闻录 P4

杀手等级：A　完美所需时间：未知

发售日期 2008 年 7 月 10 日

类型 角色扮演

众所周知，"《女神异闻录》系列"本来就是一个时间杀手级的游戏，撇开每一作的隐藏要素不讲，单是收集齐各种各样的 PERSONA 就已经令玩家们煞费时间，这一点相信玩过《女神异闻录》的玩家都深有体会。最新的这一作中，这些系列的传统都得到了很好的保留，尤其是玩家在进行 PERSONA 合体时，由于游戏采用的是系列的随机技能继承，新生 PERSONA 继承的技能是随机的，但却可以通过反复调试来找到自己喜欢的技能，有时玩家为了要继承到自己喜欢的技能而不得不刷上那么一两个小时。

要说到最近这几代女神异闻录最大的改进，那就不得不提到社群交流系统，这个系统其实是在 3 代的时候才尝试性地加入进去的，目的是让玩家除了在战斗外，更愿意在分支剧情外多花一些时间，更能体会到主角生活的精彩，还解除了与其他角色交流的时间限制，其他人物不会因为长时间受到冷落而使得交流等级被冻结，使得玩家在时间的安排上更有弹性，而系统最大的亮点莫过于交流等级在达到最高等级后顶级的 PERSONA 将会得到解除，这也是推动玩家进行二周目的最大原因，许多玩家为了能拿到各属性的最后一级 PERSONA 而乐此不彼地进行三周目，四周目……

另外需要提到的是在本作中新加入的任务系统，这些对于有完美癖好的玩家恐怕又是一个恶梦，因为这次任务量比起前作的委托系统可以说是有增无减，而任务的触发条件又与别的任务环环相扣，玩家想要把它完美就肯定又要被他干掉不少的时间。当然，完成这些任务后都有很丰富的报酬在等着玩家，其中一些甚至可以帮你提升社群交流的等级，有这么多好处，玩家自然是玩得不亦乐乎，这样一算下来游戏的时间已经不知不觉达到三位数了。



听到最后一个，突然间还真是有点伤感呀……

社会要发展，游戏也要进化嘛，至少目前 PS2 上的新游戏还是在不断推出哩。最近 NBGI 还公布了一款龙珠新作《龙珠 Z 无限世界》，除了一对一的对战模式之外，还会加入正统动作游戏的模式，预定在 12 月 4 日发售。



《龙珠 无限世界》

《龙珠》啊……我喜欢《龙珠》，上次有人说我长得很像布欧喔！

……近期发售的游戏中有不少值得期待的作品，首先是大家应该都已经玩了很久的《超级机器人大战 Z》，10 月 2 日会发售《真・三国无双 5 Special》，10 月 16 日是《机动战士高达 00 GUNDAM MEISTERS》，10 月 17 日有《职业进化足球 2009》，接下来还有《恶魔召唤师 葛叶雷道队阿巴顿王》和《吉他英雄 世界巡演》，基本照顾到了各种游戏类型的玩家，可以算是相当丰盛了。



《超级机器人大战 Z》



《真・三国无双 5 Special》

另外，在 10 月 7 日这一天有很多体育游戏密集袭来，此类游戏的爱好者可以关注一下下面的游戏列表。

游戏名	类型
10 月 2 日	
实况棒球大联盟 3	体育
锻棒 白翼之章	文字冒险
10 月 7 日	
NBA 09	体育
NBA 2K9	体育
NBA Live 09	体育
FIFA 09	体育

360全方位

栏目主持 多边形

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



本周对于 X360 来说，最热闹的事情莫过于 Bungie 放出的一段神秘新作预告影像了，挑这么一个不冷不热的时候放出这么一段令人摸不着头脑的影像，还真是猜不出 Bungie 的意图是什么。有消息指出这段影像就是 Bungie 本来打算在 E3 公布却在最后时刻紧急撤销的新作预告，至于其中到底有什么小九九，怕是只有微软和 Bungie 的人自己心里清楚了。下面有一篇由标准软饭“翔仔”给我们带来的分析，倒是有些道理，感兴趣的朋友不妨一起来看看热闹吧！（影像收录于本期 Gamehalo DVD 中）

编辑360日记

TGS 目指！

东京游戏展，我相信很多玩家听到这个词就已经热血沸腾了吧？

每次要出征之前，都有读者问我，TGS 对你来说，意味着什么？其实，所谓的意义对我对你来说都是一样的：更劲爆的新闻、更惊人的新作、更多的礼品、还有更漂亮的 Show Girl。（笑）

因为有了 E3 在前的铺垫，很多人都盼着今年索尼能在 TGS 上打个漂亮的翻身仗，认为索尼一定是留了一手，等着在 TGS 上给微软一个迎头痛击，怎么说也是主场作战，肯定不会让微软好看。

有这种想法倒是不奇怪，但是问题在于，你想到的，难道微软就没有想到？难道微软就眼睁睁地看着索尼在 TGS 上给自己当头一棒而无动于衷？显然这是不可能的。但据我掌握的一些情报，微软在这次 TGS 上也会有一些大手笔，比如微软在 TGS 上为《星之海洋 4》准备了一个非常大的舞台，另外还有其他一些，我现在不方便透露，总之到时候看好戏吧。

回过头来看索尼，PS3 目前在市场上的主要敌人显然不是微软，当然想跟任天堂死磕也是不太可能，索尼现在的敌人恰恰是自己，眼睁睁看着微软一个 RPG 接一个 RPG 的出，自己的“白骑士”终于要拿出来亮相了，不过去年的试玩评价不佳，看今年会不会有什么大变化。

总而言之，围绕着这两家硬件厂商搭台唱戏的，还有更多的第三方软件商，他们实际上才是市场上的主力部队，能否拿出更好玩的游戏，是接下来几个月商战的关键之关键。所以 TGS 绝对不愁热闹光景，我只希望到时候场内的拥挤程度能得到改善，这样对于我的工作来说也会更方便一点吧。



[插图：木仙]

360事件 Keep It Clean
——Bungie神秘新影像解析



“那是什么？是流星？是陨石？不！那是地狱伞兵！”好了，请容许我在文章的一开头就给这段视频的信息做出如断言。其实很多了解光环的玩家们也都能想到这一点，从这次 Bungie 官方公布的新视频中，很明显可以看出，那些漫天飞过的火球是一个个 HEV，也就是地狱伞兵们使用的行星轨道再入器，一种用于大气层外的空投装置。有人问，为什么里面装的不会是斯巴达战士？很简单，直接从数量上来看，也不可能是斯巴达战士的空投。这就可以初步断定，本作的主角不是别人，正是 O.D.S.T.——地狱伞兵！



当然，我们还可以通过别的方面来判断那些空投舱里的人物——时间和地点，而首先我们需要确定地点。蓝天，白云，高耸的建筑，想必我通过这些来判定这里就是地球，大家都会觉得证据不足。那么请看街道的那幅画面，请注意左上角的红色招牌，下方有一行小字：CITY OF NEW MENGBASA。新蒙巴萨城，一个很熟悉的名字，没错，这就是在《HALO2》中，士官长战斗过的城市，然而在那段战斗的最后，新蒙巴萨城在星盟主舰的空间跳跃中被夷为平地。那么从这里建筑依然高耸的画面可以看出，这段故事将发生在《HALO2》的故事之前，或者说，至少是士官长空降新蒙巴萨之前。那么到这里，我觉得我们已经完全可以把斯巴达战士排除在这次故事之外了。



主要人物，时间，地点，我们都已经基本确定了，那么我们再来看看其他的信息。据我个人推测，这段视频是以这个城市某处的一个摄像头的视角展现的，于是我们想要捕获重要信息就得盯紧它。在它受到冲击失去图像后，屏幕上出现了各种文字，大部分都是“请保持镇定”的意思，但是在这其中，有一些字眼很让人在意，比如：PROCEED



WITH CAUTION（谨慎行事），OBEY POSTED LIMITS（保持通信缄默），等等，这些语句明显在战斗时使用的敏感字句，我们可以大胆地把这些理解为已经进入战区的那些地狱伞兵之间的通信被意外截获。紧接着有两句会更让人感兴趣：MADDIE，WHERE ARE YOU 和 KEEP IT CLEAN。忍不住要问了，这个“MADDIE”是谁？失散了的伙伴么？还有最后的 KEEP IT CLEAN 又是什么意思？保持这一区域的安全，那也就意味着还有东西即将空投，而在视频的末段，的确有一个单独被投放到地面的 HEV，里面是谁？难道是刚才提到的 MADDIE？这点我们只能靠猜测了。

然而到了整个视频的最后，谜团更加浓重，既然是在新蒙巴萨，那为什么最后会是《HALO3》的 LOGO？那时候的新蒙巴萨不应该已经是一片废墟了么？到底是什么意思？前传？资料片？我们已经没有办法从视频里挖出更多的东西了，但是在视频那段一串串程序出现的画面中，有一个很不起眼的日期：01/06/09。发售日？还是新的预告？让我们拭目以待吧。









记得几期之前，我还在“编辑视点”里抱怨说，PS3 上支持奖杯系统的游戏太少。没想到仅仅一个月之后，支持奖杯的游戏突然间多了无数，别说拿奖杯，就连玩都玩不过来，看来索尼的确是知耻而后勇。不过尽管形势一片大好，也有若干令人不满的态势。像日本厂商至今仍对这一系统没什么兴趣，数来数去好像目前只有《多罗电视台》和《潜水员的假日　隐秘记录》两款。看来这些厂商还没发现，奖杯是可以提升游戏销量的。

神机奖杯

大丰收！大丰收！

本期之内，竟然涌现出多款游戏对应奖杯！下载游戏有：《多罗电视台》、《NOVASTRIKE》、《反重力赛车　高清版》(WIPEOUT PURE HD)、《GEON》。光盘游戏有：《火爆狂飙　天堂》(Burnout Paradise)、《潜水员的假日　隐秘记录》。

免费游戏《多罗电视台》加入奖杯很让人意外，这个游戏收录了三铜两银两金，拿法异常简单——只要看过 120 天的新闻即可拿全。当然看完 120 天的新闻还是挺花时间的，不过没有任何难度，你完全可以一边按○键一边干别的事情。此外，之前你看过的新闻也算数，不用重看，因此如果你之前就有积累的话，更新补丁后一进游戏就会有惊喜。

《NOVASTRIKE》是一个推出很久的射击游戏，因为推出了奖杯补丁，现在也成为了关注的焦点，该游戏收录了九铜四银；《反重力赛车　高清版》素质一流，可惜目前只有美服提供了下载。该作尽管是一个赛车游戏，却设定有白金奖杯，势必成为奖杯迷们不可错过的神作。该作共收录了十三铜七银四金一白金，令人高兴的是奖杯的说明文字包括中文，看来中文版即将在港版上架；名不见经传的《GEON》收录了七铜四银一金，目前同样是只有美服能下载，尚有待进一步的评测。

《火爆狂飙　天堂》最近不但提供了奖杯补丁，而且还提供了摩托车补丁，令游戏玩法大幅进化，更令人高兴的是，这些补丁统统都是免费的，在此不得不大赞一下厂商的诚意。游戏收录了四十七铜十二银四金一白金，难度并不算大，老手们可以轻松搞定，就是联机部分需要和好友配合一下。

《潜水员的假日　隐秘记录》是少见的支持奖杯的日式游戏，游戏收录了三十九铜八银两金一白金。游戏的大部分奖杯都比较好拿，就是全生物图鉴的奖杯颇有难度，一想到在海底世界搜寻几只漏网的小鱼，还真是让人心寒啊！



神机软件



秋季已至，圣诞不远。为了确保在年终拿到不错的成绩，索尼最近在宣传 PS3 游戏上下了重注。除了已经开始的 HOME 内测，目前索尼又通过各大游戏网站放出了《杀戮地带 2》、《小小大星球》等多款预定今年末明年初上市的大作的试玩版下载资格。如果你雀屏中选的话，你将会得到一个独一无二的码，将其输入到 PS3 上就可以下载到这些游戏了。

目前编辑部已经得到了《机车风暴　太平洋裂谷》和 HOME 的试玩资格，这些已经为大家在前两期的光盘和杂志上介绍过了。我们还搞到了《海豹突击队　对峙》、《抵抗 2》的资格。大家记得没事多上上自己注册 PS3 账号的邮箱，说不定就有特别惊喜哦！如果哪位读者拿到某个游戏的试玩资格，欢迎发 Email 或 PS3 短消息与我们分享！

神机网络

上期鼓吹的那个完全免费的网游《天使之恋 Online》已经于 9 月 25 日如期在日服推出，不过令人失望的是运营商挡了海外 IP，导致国内玩家无法进行游戏。尽管没多少国内玩家会真正投入进去，不过连试玩这个小小的愿望都不能满足，的确有些令人失望。幸好我们有更强大的 Life With PlayStation。

之所以把 PS3 称为神机，就是因为久多良木健以前曾经说 PS3 的机能强大到足以模拟地球，因此才得到了神机这个外号。现在有了 Life With PlayStation，模拟地球也算是走出了第一步。(笑)

Life With PlayStation 其实是算蛋白质的 Folding@Home 的一个升级版。当玩家联在网上运行 Folding@Home 时就会提示自动升级，之后就能够获得这一功能了。Life With PlayStation 能够为用户提供即时的全球新闻资讯及天气预报服务（当然只包括大城市）。玩家可以更改系统语言来查看世界各地的新闻，新闻由 Google News 提供。此外还能看到全球 60 多座城市的实时映像。索尼保证未来会对 Life With PlayStation 进行升级，从而提供更多更好的服务。

部分玩家反映登入 Folding@Home 也没有升级提示，遇到这种情况时可以多试几次，如果还是不行，建议删除 Folding@Home 重新下载然后升级。





神机生活



固定于每周五更新的 PSN 美服最近越来越受玩家关注了，很多大作都会先在美服登场，一周甚至多周后才会登陆其他服务器，比如最近的《反重力赛车　高清版》。因此越来越多的玩家都有在美服 SHOPPING 的冲动，那么如何才能如愿呢？方法有三种。

第一种是使用信用卡。如果你在 PSN 今年春季改版前就已经将美服账户与你的信用卡关联，那么恭喜，你可以随便购物。但如果你现在才想用国内信用卡，那么对不起，此路不通。你必须使用美国信用卡而且要填入真实信息，方可在美服上 SHOPPING。对于大部分玩家来说，这显然不现实。

第二种是购买点卡。索尼发行了用于 PSN 美服的点卡，有 20 美元和 50 美元两种。不过对于国内来说这仍是个稀罕玩意儿，如果你有美国朋友的话就比较简单。让他买下来之后把号码报给你就行了，不用寄回国。

第三种是与人合买。同样是利用 5 人分享的原理，只要有一个人能够在美服上 SHOPPING，你可以和他分享。目前国内的一些购物网站上专门有做这种生意的人。

不能用国内信用卡消费的确很恼火，不过考虑到美国目前正面临的经济危机，咱们还是体谅一下吧。

PS3 果然棒！ “PS3 果然棒！”这句话最早流行于台湾玩家之间，并很快就衍生出了“果然棒”系列，由此诞生了庞大的“然棒”家族。借助《超时空要塞　边境》女主角蓝华的个人魅力，本页内这张“PS3 果然棒！”的图片最近风靡网络，深受 PS3 支持者的喜爱——PS3 果然棒！（笑）

Wii世代 Wii GENERATION

解读异质主机的方方面面 感受独特的家庭娱乐生活





别看 WiiWare 的游戏比较简陋，其中偶尔也可以见到几个很有趣的游戏，我最近玩的《电视节目之王》就挺有意思，游戏模拟了典型的问答比赛，可以让四个玩家一起回答各种问题竞赛，可惜没有中文版，不然也算是和亲友在一起时的不错消遣呢。



本人在接下来一个月中关注的 Wii 游戏有两款：《空中杀手 无罪王牌》和《Wii Music》。对于前者的游戏素质，我倒是不太担心，官方已经宣布为玩家提供多种操作方式，这样一来就算不适应体感操作，那么也可以用普通手柄玩。至于后者，嘿嘿，我已经打算自己谱曲演奏了。

关注 随心所欲！把网页拆个稀巴烂！



估计很多拥有 Wii 的读者已经把日版的《瓦里奥大陆 摇摆》通关了吧。不过，对于欧美玩家来说，这款游戏才刚刚到来！为了配合这款游戏于 9 月 22 日的发售，任天堂美国分部与闻名全球的视频网站 YouTube 联合打造了一个特别的视频网页——一个属于《瓦里奥大陆 摇摆》的恶趣味网页。只要观看网页中的游戏视频，网页中的内容就会随着视频中瓦里奥的各种蛮横行为震得七零八落，包括各种按钮、超级链接的图标、LOGO 和文字都会乱成一堆，甚至视频内容中的一些道具也会飞到网页中来。当然，如果你觉得还不够乱，还可以重新播放视频，让页面继续抖动、更加混乱。要说任天堂美国分部的这一手玩得可真够绝的，先别管究竟能起到多大的宣传效果，单凭这个创意就已经足够让人竖起大拇指了。如果你也想参与到这场捣毁网页的行动中，那就赶快点击下面的网址吧。但愿这个页面不会过早的关闭。

http://jp.youtube.com/experiencewii

Wii 酷软推荐

在上一期的栏目中，我们向大家介绍了一款 Wii 专用的 PS 模拟器，不过其中也提到了另一款自制工具软件——HomeBrew。这一期，我们就来介绍一下这款颇受欢迎的小软件。

同之前介绍的 PS 模拟器一样，这款软件也是出自国外的 Wii 玩家之手。这款软件的好处在于可以让玩家运行一些自制插件和破解游戏，而在 HomeBrew 出现之前，实现同样的破解游戏安装只能通过《塞尔达传说》漏洞来进行。当然，除了可以作为安装破解游戏的工具之外，这款软件还能够实现 Wii 的跨区域读盘等一系列特殊功能，实用度可谓相当高。

安装步骤详解

PART 1 准备工作

首先，玩家需要到网上去下载这款软件，以日版为例，目前普遍使用的是以“the_Homebrew_Channel-beta_7-ISO-JAP”为名的安装镜像压缩包，除了这个安装镜像之外，我们还需要 wad-manager 和 hbc_apps 这两个插件。当然，还要准备一张可供 Wii 使用的 SD 储存卡。

PART 2 刻录安装光盘

下载好安装镜像之后，还需要将这个镜像刻录到光盘上，具体的刻录方法与一般的游戏镜像刻录方法完全一致，可以参考之前杂志上介绍的游戏光盘刻录方法进行操作。需要注意的是，下载到的安装文件在解压之后，除了镜像之外，还可能有其他的一些文件，但需要刻录的只有镜像本身，其他文件并不需要刻录在同一张光盘上。

PART 3 软件的安装

将软件安装好之后，会在主菜单上出现一个专有的频道，点击这个频道就可以进一步安装和运行其他自制或破解的程序了。需要注意的是，每次运行自制软件都会调用 SD 卡中的插件，之前提到的另外两个插件文件夹就是专门用于 HomeBrew 运行的。在运行软件之前，需要将两个插件拷贝到 SD 卡的根目录并插入主机中，这样一来在运行程序后就会自动调用程序。插件不需要拷贝到 Wii 的内置闪存中。

安装光盘刻录好之后就可以安装了。将主机启动，然后放入刻好的光盘，接下来在游戏频道的窗口中会出现带有 HomeBrew 字样的动画，直接点击进入就会开始安装。点击进入之后，画面会自动变为黑色，然后出现一些关于授权协议的提示内容。此时需要按下主机上的 POWER 键确认继续安装。当然也可以通过按下 RESET 键来推出安装程序。

注意：如果你的主机已经升级到了 3.3 版本的固件，那么就不能通过这种方法安装 HomeBrew，如果强行运行程序，画面就会自动变成黑色，并且出现警告的字样。不过，不必担心出现这种警告会导致主机变砖，这还要将安装光盘退出光驱，再重启主机即可回复。

墨斗鱼 投稿



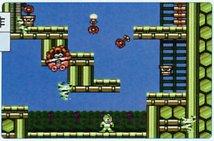




WiiWare 热线

开发商	Capcom	游戏类型	动作
所需点数	1000点	游戏人数	1人

自从老卡宣布经典的“《洛克人》系列”第九部正统续作将回归FC时代的游戏画面之后，众多玩家就已经认定老卡这次的惊人之举将会令本作雷得不行。不过，在9月24日游戏正式提供下载的那一天，还是有许多玩家第一时间入手了这款颇具争议的游戏。熟悉的8位元音效，简单的色块堆砌，还有洛克人那永远无法指向天空的枪口……。总而言之，这款游戏是属于“真·洛克人饭”的，对于真正有爱的玩家来说，购买这款游戏不需要任何理由。



大家的放映室 Wii 近日，富士软件公司宣布将针对 WiiWare 平台推出一系列影音下载服务，而这个专门的服务名称就叫做“大家的放映室 Wii”。这个将于今年 12 月份正式运行的服务项目为玩家提供各种儿童教育节目以及电影下载。不过在这之前，我们依旧担心硬件方面的限制——内置 512M 闪存实在是不够用啊！老任赶快推出专用外置硬盘吧！

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行



这半个月里，诸多二线游戏又重新活跃了起来。其实个人理解所谓二线作品倒不一定是素质不高，而是它针对的人群更小，或是在同一领域里有更优秀的竞争者。所以在诸多人见人爱的大作之外，或许也会有那么一两款二线游戏成为你的心头好，你说呢？

本期进行时中的《灵魂泡泡》虽然由来自法国的制作组制作，但却是透着一股东方风韵的休闲游戏。你随时都可以拿上手，玩上一关两关，听听禅味十足的音乐，倒是很符合秋天的主题。

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

灵魂泡泡 充满泡泡的童话世界

原名	Soul Bubbles		
机种	NDS	类型	益智



阳光成员 黑X

这款由欧美厂商所制作的休闲游戏其实在游戏理念上和PSP上的《乐克乐克》颇为相似，只是游戏方式大有不同。游戏的画面非常柔和，让人有一种融入了童话世界的感觉。而值得一赞的是游戏的音乐音效——鸟啼虫鸣，鼓点声，各种合音都给你一种大自然仿佛就在身边的感觉。总之，将这款游戏推荐给所有喜欢休闲类游戏的玩家。

操作说明

1.游戏过程

游戏正式开始后都需要在每关的开始将7个小灵魂利用绘画能力圈起来，而游戏的目的也就是将这些灵魂们送到终点的一个立方体处。

2.移动

点击下屏任意位置，我们操作的小孩便可移动至该位置。而冲着某一方向划一笔，小孩便会吹出泡泡沫，这也是令泡泡移动的方式。

3.地图查看

按住方向键下，即可将地图调到下屏。此时可以查看已探出地图的任意位置，并且可以移动到该位置。

4.切割能力

按住方向键右，之后从泡泡外部用触控笔划一条长线，即可将泡泡切开，可多次切割。

5.融合能力

按住方向键右，在已经被切割的两个相连的泡泡的内部用触控笔轻轻划一下，即可令其融合。

6.绘画能力

按住方向键上，然后在可视范围内任意位置画一个圆圈，即可形成一个泡泡。

7.消除能力

按住方向键左，然后点住任意自己画出的泡泡可令其缩小直至消失。

迷题要点提示

游戏过程很简单，这里简单把每关的要点提一下即可。此外每关都有3个葫芦可收集，这是获得S评价的必要条件。

第一大关

蘑菇机关 需要将足够大的泡泡塞到两个蘑菇之间才能打开道路。

藤条 需要用切割能力将其砍断。



第二大关

变色龙 利用切割能力砍掉它的舌头，然后立刻点击它几次即可将其消灭。

地洞猴 他会抓住泡泡将其带到其他区域，部分葫芦就是要通过





它才能获得。当然如果你不想被他抓走，早些点击他即可令其眩晕。

粘土层 连续摩擦即可清除这些堵在路上的土。

第三大关

河豚鱼 利用消除能力点住它，便可令其在一段时间内变小。

火墙 利用绘画能力在水中圈一个泡泡，再将其送到火墙处即可灭火。

路障 有些地方会有一个浮空的球型炸弹敌人，同样利用绘画能力圈一个水泡泡到其身边便可令其定住。然后立刻将其圈住，在限定时间内将其送到路障处便可以炸毁路障了。

第四大关

粘液 部分绿的墙壁附有绿色粘液，会粘住泡泡，所以注意不要被夹在这种墙之间，不然只能靠融合泡泡来逃脱。

机关 本关有一些大型开关，需要足够大的泡泡才能推动。

风迷宫 第5小关需要突破一片迷宫，需要按正确的顺序才能通过，一旦错误便会被吹回入口，推荐一个窍门就是把小灵魂们切割开分开试探道路，这样效率要翻好几倍。

第五大关

水果 本关主要的特点就是利用场景中的红，紫，蓝三种水果来融合泡泡，让泡泡具有发射炮弹的能力。基本上解谜和清除路障都要利用这点，发射方法为从融合后的泡泡着笔，向外划一笔，可控制速度。

第六大关

彩色气体 当遇到一些路障时，地图上会有三角符号提示。紫色表示重气，蓝色表示氢气；利用绘画能力可以获得含有该气体的泡泡。而将两种气体的泡泡融合，还可获得拥有爆炸能力的黄色气体泡泡。活用这几点来突破路障吧。

眼球 对应颜色的眼球可以改变泡泡内的气体，而点击该眼球可以令其眩晕一阵。

风车 第5小关的某处需要围着一个风车画圈才可启动机关送出紫色泡泡。

第七大关

冰层 本关的感觉和所有关卡都有不同，基本没什么难点，主要是体验速度感。某些冰层需要一定速度才可以撞破。

最终关

黏着炸弹 这个炸弹可以画一个泡泡引开，如果被他黏上，要立刻用切断能力清除。

最后的路障 第5小关刚开始的小灵魂是分开的，两边各3个需要按照等边三角形的形状对称地站在机关处才可以解除路障。



雇佣兵2 战火纷飞

狮虎相争，群雄割据，感受战火纷飞的世界。



阳光成员 依然盆孟

原名	Mercenaries 2 World in Flames		
机种	PS2	类型	动作射击

对于身处乱世的人来说，生存的唯一的选择就是杀戮，在这个没有次序的社会里人类最原始的本性被展现得淋漓尽致，号称枪战版 GTA 的该系列为我们展现的就是这样一个残酷的环境。本作是系列首部登陆次世代的作品，但是 PS2 旺盛的生命力让还没有步入次世代的玩家有幸领略该游戏的魅力。可以豪不夸张的说，在如今 GTA 类型游戏满天飞的时期，本系列过硬的素质让其成为了同类作品中的翘楚。

对敌策略

游戏中的士兵基本不会对玩家造成太大威胁，但是火箭兵除外，如果你和火箭兵基本处于水平位置此时按 L3 蹲下火箭兵就无法打中你。对玩家在陆地上威胁最大的还是坦克和发射跟踪导弹的装甲车。对付他们时一般使用火箭筒，如果够富裕也可以采用空中打击，这两种方法由于是远程攻击所以都比较安全。但难免遇到弹药用尽穷困潦倒的时候，这时就只有用 C4 炸弹近身攻击了，此时最好跑 S 型靠近，由于坦克和装甲车有超强的预判力，所以在跑的时候左右换位一定要快。另外，当玩家神气的开着直升机在空中藐视一切地面部队时，AA（反空装甲车）就成了玩家致命的威胁，但是当直升机飞到极限高度 375M 的时候，AA 就发挥不了作用。



任务技巧

像其他同类游戏一样，游戏中除了主线任务外还有很多支线任务，一种是地图上标有美元符号的委托任务；另一种是只有接近之后才能在地图上出现闪烁绿色十字标记的通缉任务。在做通缉任务时，最好活捉通缉人物，方法是按□后打晕再按△捆绑，不然报酬会减半。

游戏有很多任务需要从一个地点赶往另一个地点，通常任务区都会有相当强大的火力守卫，从正面进入的话难免要经过一番恶战，但是如果采取绕路的方法从侧面或后面进入就基本可以不用理会外围的防守直接进入任务点，此方法在山地显得尤为实用。另外，在做任务时如果能够驾驶敌方势力的车辆就可进入伪装状态在敌方势力范围内畅通无阻，但按喇叭、撞车或是速度过快都会被识破。

在任务区一般会有直升机，对于主动来攻击的直升机可以不费一枪一弹夺得，方法是站在直升机投下的影子内根据提示完成 QTE 即可。对于直升机，不建议作为攻击武器，因为任务区都会有相当多的 AA，一旦被锁定基本无望生还。另一个原因是有的任务需要在破坏敌对势力据点后限时赶往某地，如果使用车辆的话会因为一边看地图考虑路线一边受敌对势力骚扰而耽误时间，用直升机就无需顾虑直接抵达目的地即可，但一定记得在起飞之前清理掉附近的 AA（坐上直升机后 AA 会以一个红色小圆点表示），如降落点也布置有 AA 的话最好降落到离目的地稍远一点的位置后再开车或跑步到达。

关于其他

●攻击平民的话，会影响和各势力的友好度，而且还会减少金钱，不过不论你怎么打，平民是打不死的。

●在两势力交战的时候，你攻击一方，另一方会对你友好度提升。

●游戏对于高度的判定很严格，从稍微高点的地方跳下都会掉血，从直升机上跳下后除非是掉在水里而且是深水，不然必死。

●无论受到多么大的攻击（核武器除外且血量在25以上）玩家生命值只会降为1而不会被秒杀（难道是发动了根性技能？），但是若此时再受攻击就会挂掉，另外血量在25以下后会自动回复到25。

●游戏中医药包只有在打坏上面标有"↑"的箱子后才能得到，箱子一般位于堆有白色沙袋和架有机枪的防御点处，子弹对其无效需按□打坏。

●在驾驶车辆和飞机时可按○招募同伴，但需要周围有和车辆属于同一势力的士兵。

●游戏中期在保护飞行员修好直升机后，玩家会控制直升机上的机关炮攻击地面敌人，此时准心移动速度非常慢而且是不可调的，由于树木太多很难判断隐蔽在后的敌人尤其是火箭兵，所以等看清楚再打常常来不及，建议采取有节奏的全方位乱开枪战术，笑。

乐高蝙蝠侠

原名	Lego Batman：The Videogame		
机种	PS2	类型	动作

乐高英雄的时代到来了！

本作是乐高积木拿来开刀的第 3 个作品（笑）。游戏还是很好的模仿了蝙蝠侠中人物的造型，看起来也比较生动有趣。只是游戏在玩法上突破不大，PSP 版画面质量也相对较低，玩过前几作的话，或许难免会觉得枯燥。不过游戏的内容还是相当丰富，只要你对乐高有爱，或者对蝙蝠侠有爱，依然能够乐在其中。



阳光成员 黑X

这里是乐高玩具世界

"《乐高》系列"游戏向来战斗没什么难点，而在解迷方面倒是有一定难度，对那些想要完美收集的玩家来说尤甚。这里给一些新人简单的提示，当你看到地面上出现某些跳动的乐高碎片时，只要在其跟前按住○即可拼出各种各样的工具出来，这些工具都会成为解迷的关键。所以在游戏中尽量寻找这种跳动的乐高碎片，将他们拼起来吧！

操作一览	
□	普通攻击：长按为回旋镖锁定，松开后放出
×	跳跃
△	换人、操作器械等
○	按住可拼乐高积木，战斗为投技，此外配合服装有特殊技能
R/L	在自由模式中切换队员

你不是一个人在战斗

由于 PSP 版不支持联机作战，所以玩家需要在游戏过程中自己手动切换屏幕中的操作角色来解开机关谜题。每个角色经过换装之后都会有自己独特能力，灵活利用这些能力是解开谜题的关键。

角色	服装	效果
蝙蝠侠	爆破装	按○可以放置炸弹，之后按住○不放即可引爆
	滑翔装	跳跃后按住 × 可进行短距离滑翔
	声纳装	按○可以发出超声波，震碎玻璃等物品
	耐热装	可以通过某些高温区域
罗宾	技师装	可操作遥控汽车等小机器
	磁力装	可垂直行走在某些铁皮装置上
	吸附装	按住○可以吸附乐高碎片
	潜水装	可以潜入某些水域



回旋镖的妙用

游戏中可破坏的物品非常多，而且很多可拼凑的乐高碎片也都是在破坏了某些物品后才会出现的。只用拳脚来完成这项工作显然太麻烦，如果按住□，则可以清楚得看到可破坏的物品（即闪动的物品）。并且回旋镖还可以打中远处的一些机关来辅助解迷，要记住它不只是用来战斗的。

当一回坏人

这次《乐高蝙蝠侠》比较厚道的一点就是它不仅提供了一个让玩家扮演英雄伸张正义，惩治邪恶的流程；更提供了一个让玩家做一回恶棍，体验无恶不做的快感的机会。当然前提是你得完成每大关的通常流程才能开启相应的恶人关卡。

恶人角色	特点
泥人	按○可以移开某些巨大的障碍物，2段跳
绿人	按○即可控制头上有问号的NPC角色
冰人	按○可以将某些物体或人冻住，可以移开某些巨大的障碍物，可通过毒液区域，
毒女	可通过毒液区域，2段跳，可让某些植物巨大化
黑白人	可通过毒液区域
企鹅男	类似与蝙蝠侠的爆破装可放出企鹅炸弹，跳跃时可按住×滑翔

恶人角色	特点
筋肉人	可通过毒液区域
猫女	按○可解除某些带"心"标记的机关，2段跳
鳄鱼男	按○可以移开某些巨大的障碍物，可通过毒液区域
小丑男	可通过毒液区域，按○可以给紫色机关充电
小丑女	2段跳
稻草人	按○即可控制头上有问号的NPC角色
帽子男	按○即可控制头上有问号的NPC角色，2段跳
蛾男	跳跃时可按住×滑翔

索尼克编年史 黑暗兄弟会

索尼克的RPG世界同样激情



阳光成员 R

由 SEGA 和 BIOWARE 联手打造的索尼克新作以RPG 的形式登陆 NDS，这个在 80 后心中占据很大分量角色作为 SEGA 的脸面人物以竞速类游戏登陆了不少的主机平台，可以说在动画和游戏中都是响当当的人物。虽然游戏类型有所改变，但是带给我们的激情却依旧。

原名	Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood
机种	NDS
类型	角色扮演

有趣的剧情推进

与 NPC 对话时对话框左边会有几种不同的符号来代表我们的回答，选择不同的回答可以从 NPC 那里得到不同的信息，许多笑料就隐藏在这些问答里，所以当 NPC 需要你帮助的时候一定不要马上答应，慢慢套他的话看他的窘态那是非常有趣的。



特殊能力

随着游戏流程的推进，我们能一起行动的同伴也会越来越多，而不同的同伴都拥有自己的特殊能力，只有合理利用这些能力才能突破地图上的重重关卡到达最后的目的地。需要注意的是在流程中会出现对应该能力的角色却无法使用能力的情况，那是因为该角色的这项能力目前等级太低的缘故，等级提升后特殊能力也会随之提升，之后就可以顺利通过了。

游戏系统简介

游戏是全触屏操作，角色的移动速度跟触控笔离角色距离的远近有关，点击同伴的头像即为更换操作对象。游戏中遇敌的方式为碰撞式遇敌，个人感觉这比踩地雷遇敌要好，练不练级由玩家自己来决定，不爱练级的直接绕过拦路的敌人就是。不过当你接近敌人时他是会向你主动追击的，所以要躲就尽量躲远点。游戏是通过完成任务来推进游戏的流程的，而任务也有主线任务和分支任务之分，想要通关只需要完成主线任务就可以了。各个地图上都散落有索尼克系列标志性的金环，而在本作中金环理所当然得被当成了货币来使用。屏幕左下角有个三角形的标志，点开后就是游戏的菜单了。

升级

角色升级后首先各项能力都会有所提升，会获得能力点数，根据各个角色的特性来决定加点的方向就可以了，然后还会得到 PP 点，这个是用来购买角色 POW 技能的。每个角色有 6 种不同的 POW 技能，每种技能都有三个等级，具体购买哪个技能这就全看玩家自己的喜好的。游戏中的分支任务完成之后都是有物品和经验值的奖励的，而且有些分支任务奖励的经验还不低，所以只要是任务就优先完成了吧，地图上有五星的地方就是可以接任务的地方。

游戏菜单

顺序按照从上到下，从右到左。

存档：游戏非战斗时随时都可以存档，一共有三个存档可以使用。存档后自动退出游戏。

笔记：这里面包含任务叙述、名词解释、动画欣赏、游戏规则介绍等等许多内容，如果游戏时突然忘记了什么东西就可以翻翻笔记回忆一下。

物品栏：这里面包含消耗品、装备、查奥、剧情道具，查奥也是可以装备的，不同的查奥所提升角色的能力也不相同。

查奥花园：在这里可以查看你所获得的查奥以及他们的一些信息，进行连机后好想还可以对查奥进行培养。

世界地图：可以点击查看六块地图的探索情况。

角色状态：可以在这里查看角色的状态，装备情况，获得的技能等等，还可以点击右下角的按钮购买 POW 技能。

战斗

战斗是标准的回合制，和传统 RPG 游戏没什么两样，不过在使用 POW 技能时需要我们看准时机点击或者拖动屏幕上的标志，只有成功后技能才能命中，就算是恢复技能也是如此。而敌人在战斗时也是会使用 POW 技能的，不过只要我们成功点击或拖动标志后是不会受到伤害的，可以说敌人的普通攻击比 POW 攻击的威胁要大得多。在战斗中敌人和我们都是可以逃跑的，逃跑的时候需要点击我方各个跑道的角色来跳跃躲避障碍物，跳跃几次后就能逃跑或者追逐成功，被追到的一方会受到另一方的一轮攻击。



TIPS 行进时遇到需要使用特殊能力的地方按下 L 或者 R 键即为使用能力，可以省去点击标志的麻烦。

火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿！

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

召唤之夜2	NDS 日版
原名	サモンナイト2

游戏的结局

本作中无论是在剧情还是自由战斗中有角色死亡(包括召唤兽单位)都会增加业障(カルマ)值，如果在第 16 话前死亡的数量次数超过 50 次，那么游戏就会直接进入“最终话 悲剧の根源”，反之则继续进行主线剧情，第 25 话后才能迎来真正的结局。另外如果玩家已经通关一次游戏，那么在标题画面按下 Y 键就可以进入“番外编”读取通关记录重新开始游戏，之后再一直发展剧情到第 16 话就会进入“最终话 新たなる誓约”，进行两场剧情战斗后就能看到游戏的另一个结局。以下是在剧情中让业障值上升的选项，即便玩家的死亡次数不多，也注意不要选择它们。

①第 12 话“三砦都市トライドラ”剧情中的“逃げ出す”；

②第 13 话“波止场”中的“默っていよう”；

③第 15 话“导きの庭园”中的“なら、辞めてやるよ！”

④第 15 话“ギブソンの部屋”中的“觉悟しています”；

⑤第 16 话一开始的“ほっといてくれ！”。

[提供者：晴天]

中文游戏风向标

大概不少玩家已经参照着上期的攻略开始了《蓝龙 PLUS》之旅了吧。不过终究还是中文化的游戏更合中国玩家的口味，现在网络上已经有汉化组推出了《蓝龙 PLUS》的中文版本，尽管这一版中还是有小部分没有汉化完全，但对于游戏并没有大影响。喜欢这款游戏的玩家不如去尝试一下。

另外在 9 月末还有两款汉化游戏登场，分别是动作角色扮演游戏《伊苏 2 DS》以及走可爱路线的模拟养成游戏《甜甜私房猫：小起到我家！》。

最后特别预告一下，11 月 7 日的《战争机器 2》亚版中文版将有普通版和珍藏版两种。限量版售价为新台币 1490 元(约合人民币 316 元)，除了采用精美的金属盒包装之外，还会附赠一本《Destoryed Beauty》画册，以及幕后花絮 DVD 一张。X360 的玩家们，现在可以开始攒钱啦。



多边共享区

ENTER THE GAME

近期的流行词是“山寨”和“雷”，其实二者之间也有一定的关联性，比如我们可以用“看了这些山寨货，雷得我是里焦外嫩”造句。本期的“多边共享”中，小编们就为各位寻来了各种山寨产品以及雷人雷事，精挑细选的山寨货肯定能够触动到你哪怕不太敏感的雷神经，我们身经百战的玩家们千万不要被这些模仿兼再创新的迷惑了。玛娜给我们带来的宅男“鉴赏”非常震撼，数以千计的饭盒摆在眼前是多么壮观的景象呀……

雷死人不偿命的山寨游戏机



levelup.cn 提供

“山寨机”一词源于手机行业，专指那些无证厂家生产的模仿知名品牌的手机，而后又发展出一条新的山寨之路，除了模仿之外，诞生了更多天马行空的“创意”造型与功能。80年前后出生的玩家，在当年应该都玩过诸如“小×王”或“小×授”之类的FC兼容机，以现在的眼光看来，那些都是山寨机的原型。这些山寨机的生命力非常顽强，时至今日都还有山寨厂在生产各种造型的山寨机，虽然其内核还是以FC为主，但造型已经覆盖到了当今最流行的次世代机种，看过之后只让人有一个感觉——“雷”！



▲连任天堂都没有实现的“FC便携版”在山寨厂商的手里诞生了。



▲次世代两大主力机种NDS和PSP自然是“流行”造型。



俄罗斯方块机大家应该都玩过，相信除了上面这PS/PS2/Xbox/NGC之外，次世代版本的俄罗斯方块机也会很快登场的。



▲PS家族的one和two两兄弟率先亮相。



▲在上个世代主机大战中落败的N64和DC同病相怜。



▲继Xbox之后，X360也摆脱不了被“山寨”的命运。



▲山寨机制霸机种，FUNSTATION 3！连包装盒都与神机相仿！



▲自带显示设备的山寨机，独此一家！



▲赛车造型的山寨机，你能看出卡槽和开关复位按钮被设计在哪里了吗？



▲摇杆和主机在一起的一体机，从包装上来看，似乎还是同时能兼容FC和MD的组合机？



▲流行一时的“学习机”终极形态，自己编程+作曲，FC的潜力被山寨厂商挖掘得一干二净。



◀包装上名为“摇杆达人”的山寨机，自带的六个游戏个个都是名作。



◀方向盘造型……难道还自带动作感应并且能玩《马里奥赛车》不成？



▼自带键盘和鼠标的笔记本型山寨机，要是屏幕也自带就绝赞了。

超级宅男

玛娜提供



▲占据了房间一大部分的快餐盒。

必须要说，宅文化已经深深地侵入了我们日常生活中，譬如去年我过年回家的时候，听到爸爸告诉我他们公司同事的女儿是个宅女就是一个很好的例子(-_-b)……不过我觉得，我当时受到的震撼绝对没有英国的这位房东大：当他的一名房客从租的房子里搬走的时候，这名房东走进房间，看到了漫山遍野的快餐盒，顿时被雷了个外焦里嫩。在这间如同劫后余生般的屋子里，到处都是肯德基和麦当劳，据房东说，他都没有办法走到厨房了(真不知道这名房客是怎么在这种环境中生活下来的，屋里的小强都该长成巨无霸了吧)。

据说这名超级宅男在租这间房子的两年至少吃了价值5000美元的快餐，他如果不是个宅男，就是个超级快餐爱好者。



逆转裁判的舞台剧和音乐会

阳光成员 Soild



各位玩家是不是对《逆转裁判》的音乐感到流连忘返呢？如果是的话玩家多少有听过该游戏要举办演唱会的消息了吧。在9月23日，这场盛大的演奏会就在东京涩谷拉开序幕了，大会的标题为“逆转裁判特别法庭2008秋季演奏会”。这次演奏会自然是吸引了大批逆转的FANS，入场的人数跟之前举行的春季演奏会一样热闹非凡，而且里面还是以女性居多，硬派的法庭游戏能吸引到如此多女性玩家真是出乎人意料。另外更让人感到惊喜的是在音乐会的中场期间，官方还闪电公布了游戏将会舞台化的消息，而且由宝冢歌剧团负责演出。这一场舞台剧预定于日本东京青年馆举行，时间则是定在2009年2月24日至3月2日，大会现场还公布了部分演员的剧照，把FANS们的胃口吊到了十足。最后音乐会压轴的当然还是那一首首在游戏里出现过的现场演奏音乐，把现场的气氛炒到沸点，最后音乐会以游戏里出现过的逮捕君主题歌作为结束曲为整个演奏会拉下了帷幕。顺带一提的是在音乐会举行期间，官方还在会馆现场出售了限定手办。





UFO？迷你飞碟！

九兵卫提供

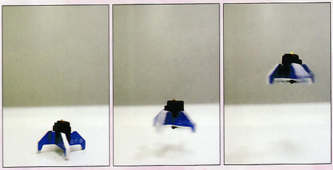


▲仅有一枚硬币大的QFO可以很方便地揣在我们的口袋里。

相信很多玩家都想亲眼一睹UFO的神秘面目吧，现在我们也能有属于自己的UFO啦！这个叫做“QFO”的小玩意，是日本一家名为Takaratomy的玩具公司生产的小型飞行器。千万不要小看这个只有一枚硬币大小的Q版UFO，麻雀虽小但五脏俱全，从起飞到升空，从悬停到降落，每一个动作都有模有样。

大家一定很想知道这个小东西是怎么工作的吧，其实原理也并不复杂。QFO直径为65毫米，我们可以使用红外线遥控装置对其进行控制，飞行时它通过底部的十字形螺旋桨的转动来提供升力，起飞后由于螺旋桨残影的缘故所以我们就会感觉它好似一个迷你UFO一样了，而平时停在地面时则更像是一个玩具蜘蛛。

不过QFO也有一些缺点，首先是我们只能遥控它进行上下升降，而不能前后左右自由转向；另外因为重量轻，容易受风力等他外界因素影响，QFO必须在室内飞行，即使是充满电的情况下，耗能较大的QFO也仅能在空中停留短短的5分钟。



▲迷你飞碟神奇的起飞过程，升空后顶部的信号灯也会发亮。

用PS2手柄玩Wii？

晴天提供



▼通过Wii主机上的NGC手柄接口就能将转换器和PS2手柄连接。

▲如果不看看官方的键位对照表，要自己试出来每个按键对应的作用还真不容易。

看到下面这个东西，各位可不要认为这又是某位玩家的杰作。这款名为“CONTROLLER CONVERTER”的转换器，是由日本正规周边厂商所生产的一件“另类商品”(售价980日元，约合人民币64元)，最大的作用就是让玩家能够在对应NGC手柄的Wii游戏中使用PS2的手柄来进行操作，甚至连振动效果都能够完美地得到保留。不仅如此，这款转换器还对应PS2专用的格斗手柄，虽然在键位的设置上可能会让人有些无所适从，但是根据厂商的说明，对应8个方向的摇杆却能在《梦精灵星降夜物语》中发挥极大的作用，让你体验到更为爽快的游戏过程。

超强的玻璃彩绘

炎骑士 提供

相信一些去过教堂的读者应该看到过教堂窗子上的那些玻璃彩绘，通常情况下都是宇基督教故事有关的绘画题材。当然，这样的彩绘也可以出现在生活中，而且，只要你有足够的想象力，完全可以按照自己的一直将这种玻璃彩绘与游戏内容结合在一起。这不，下面的几幅玻璃彩绘就牢牢地抓住了游戏题材。



◀完全按照FC版洛克人造型制作的彩绘。



▲最强的就要数这幅《蜘蛛侠》题材的玻璃彩绘了，美式风格漫画的特点被表达得相当到位，不服不行！



▶熟悉《寂静岭》的玩家对这个角色应该不会陌生吧，嘿嘿！



◀还别说，用色块拼凑出来的士官长还颇具几分立体感。

▼大概有些读者会认不出来这个家伙到底是谁了吧？黑武士是也！只是有点太Q了而已。



你玩游戏 我送汽油

火云 提供







近日任天堂官方在洛杉矶的一个加油站策划了Wii平台的《瓦里奥大陆 摇摆》的推广活动，除了免费送少量汽油以外，参加者还可以免费试玩游戏，并有机会赢取免费的主机和游戏。其中包括一名9岁的幸运小男孩成功捧走了免费主机和游戏，当然，汽油他可以送给他的爸爸。抛开缺乏创意这一点不提，在美国搞送汽油的推广活动肯定大有前途，你知道，现在油价正越来越贵……任天堂可是真正的财大气粗，相信肯定会有不少人参加这个活动就是为了汽油而来。



学游戏拿高薪！

上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十七期班），有关事宜公告如下：

招生计划： 开学时间：2008年10月28日

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：60

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30

培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证书： 完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加《上海市紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点： 上海大学延长路校区（住宿、走读均可）

入学条件： 高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者；免试入学。



成绩合格者，择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com

咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室



雷震天下

——游戏雷文化面面观

统筹 胜负师
资料 soild、星夜、小麦等
美编 NINA

"雷"字原指"由于下雨时带异性电的两块云相接，空中闪电发出的强大声音"，或是"军事用的爆炸性武器"。而在网络潮人们的二次创作之后，"雷"有着更具内涵和更为广泛的用法。我们经常说的"好雷啊！"、"我被你雷到了！"中的"雷"字，指的是当看到怪异的、匪夷所思的、自己无法接受的东西时的不适感。至于"雷人"，就是那些故意用一些奇怪和反常的举动制造这种不适感的人或组织，而网络上这样的以雷为乐的人在数量上可谓逐年递增，每天的雷人雷事也是层出不穷。"雷"已经赫然成为潮流文化中又一个重要名词。

游戏圈的"雷"与其本意一样，玩家感受到的要么是如同突然听到雷鸣时的惊吓，程度更深的则如同踩到地雷一样身负重伤。"这游戏就是个雷！"可能很多人都曾如此简单直接地评论过一款游戏。

那什么样的游戏才能被称之为"雷"，雷游戏又必须具备什么样的特点呢？这里总结了几点：

1.游戏内容与广告宣传相差甚远；
2.拥有大量恶性BUG；
3.因为系统缺陷造成极高的难度，或给游戏进程造成极大阻碍；
4.技术力严重失衡，令人哭笑不得的声音及画面表现；
5.无聊无趣，甚至完全不知道自己在干什么的游戏流程；
6.毫无逻辑性和合理性可言的内容。

也就是说，失望大于希望的X360《九十九夜》，6小时就能通关的NDS《风雨传说》，拥有上百个BUG的PS《真·女神转生2》，恶劣视角造成超高难度的PS2《武刃街》，画面几乎连FC《打鸭子》还不如的Wii《射鸡英雄传》，题材极其怪异的PS2《禁断的宠物 人面鱼》……这些游戏都有成为雷游戏的潜质。

尽管雷游戏的说法挺新潮，但雷游戏并不是新世纪的产物，早在二十多年前，就已经有震撼玩家心灵的雷游戏诞生了，只是当时没有"雷游戏"这种相对温和的称呼，欧美玩家会用更为激烈的"垃圾"来形容它们，在日本"KUSOGAME"(大便游戏)则是比较流行的叫法。这些旧世界的遗产要么具有无比的威力，要么拥有深邃的内涵，它们创造了雷游戏的历史，要了解游戏雷文化，就必须从认识这些老前辈开始。除了这些陌生而又新鲜的古老雷游戏，从上世纪90年代后期开始，又陆续出现了一批旷世奇作，这些新世代的强者挑战着雷界经典的权威，续写着雷游戏的传奇乐章。本次特别企划中最重要的部分，就是我们精心挑选的十大惊世雷作，它们是不同时期雷游戏界拥有"崇高"地位的代表。在看过它们超越时代的表现之后，或许你会以宽容与博大的胸怀去看待现在的游戏中那些小小的缺点。

当然，雷游戏并不能代表"游戏雷文化"的全部，在有限的篇幅里，你还将看到与雷有关的方方面面，这些雷人雷事把"雷"的概念与范围进一步扩大，"雷"字甚至不再单纯地表示贬义。至于你会不会从这篇特企中了解到雷的真谛，成为一个以欣赏、研究、把玩雷游戏与雷现象的"雷之猎人"，这一点我们不敢保证。



■《风雨传说》曾经把邪魔天使炸得体无完肤。当然，他对该作的评语"我再玩这个游戏就把手砍掉！"听着也很雷。

E·T

机种 Atari 2600 类型 动作
发售时间 1982年

古老的传说，雷游戏鼻祖

这不是一般的地雷，这几乎可以称之为一颗核弹，它曾是26年前让整个游戏产业崩塌的导火索。

1982年，当时的"Atari 2600"主机独霸游戏产业80%的市场份额。同年，斯皮尔博格的电影《E·T》横扫全球票房，雅达利的母公司华纳通信宣布以2500万美元取得了该片游戏版的制作权，且信誓旦旦地向玩家保证"游戏肯定可以在圣诞期间推出"。雅达利方面则为这个艰巨的任务下达了一个军令状——在6周之内完成游戏设计、编程、以及BUG测试工作！

令人惊异的是，编程师霍华德居然如期"完成"了这个天方夜谭般的任务，而雅达利高层在对游戏品质没有任何了解的情况下，一口气生产了500万套游戏卡带，希望在圣诞节销量旺季大捞一笔。按照现在的说法，《E·T》就宣传规格来说绝对是顶级大作，但不足两个月的开发时间让这款游戏粗制滥造的程度也是顶级的，几乎所有的游戏卡带都被原封不动地退回。面对堆积如山的游戏卡带，雅达利不得不租来十几辆大卡车，将这些卡带运往新墨西哥州的垃圾场销毁，以免为这些垃圾支付额外的仓库保管费用。

这款游戏的直接经济损失虽然没有把雅达利一下子炸跨，但由它所带动的多米诺骨牌效应还是带来了灭顶之灾。由于当时雅达利对第三方软件开发商没有任何的约束机制，各种各样的垃圾游戏占领了市场，玩家对大部分游戏早已失去信心，不过对雅达利本公司推出的大作依然抱有希望。但在《E·T》这颗巨雷的冲击下，所有玩家彻底失望，他们的不满如决堤般爆发。玩家需求的急剧下降让所有游戏相关产品都面临着滞销，游戏发行商纷纷倒闭，综合发行商一般选择取消游戏部门，就连游戏杂志都接连消失……

"雅达利大崩溃"（Atari Shock）让游戏产业发展之初以混乱的局面收尾，但也预示着这个产业的蛮荒时代已经结束。至少之后主流机种上的雷游戏都只是少数，而不再有像雅达利末期那样的"地雷阵"了。


▲Atari 2600主机与差点成为雷作的雅达利版《吃豆人》。



相关链接：崩溃前夜

"Atari Shock"发生前一年，雅达利以高价获得了街机版《吃豆人》的家用机移植授权，雅达利的首席执行官雷·恺撒认为这款游戏将肯定可以持续热卖，于是做出了一个"雷神"般的大胆决定——在Atari 2600主机普及量仅1000万台的情况下，生产1200万套游戏！最后有一千万张滞销的卡带被销毁。（那两年做垃圾处理的人倒是发财了）好在游戏本身的素质不怎么雷，要不然《吃豆人》就会取代《E·T》成为雷游戏的鼻祖了。

星夜的雷之回忆

记得最早看到PS《欧亚快车杀人事件》的包装，看到竟然是完全实拍的画面，实在是震惊得不行，听老板说是一款侦探游戏，还可以像《生化危机2》一样进行操作探索，当时就想像着在真正的照片级画面中冒险的感觉，兴奋之下赶紧就买了。回家后迫不及待地把碟放入PS，接着是一段真人实拍的影像，影像还挺长，有看电影的感觉，等影像播完了，我怀着激动的心情准备开始在这款画面超越一切的游戏中冒险，屏幕中出现了换碟提示……CD1就这么结束了！换到第二张后才知道游戏的操作其实就是跟VCD的影像选段一样，只不过游戏中的每一个镜头就是一小段，游戏乏味到令人发指，那可是4张CD-ROM啊，当时那个后悔的啊……以后看到真人游戏立马绕道而行了。



洞窟探险者

机种 FC 类型 动作
发售时间 1985年12月7日

史上最弱主角的执着

《洞窟探险者》（Spelunker）虽然没有《E·T》那样的历史地位，但却是早期雷游戏中不得不提的一款。它严格说来应该属于KUSOGAME的范畴，而且是殿堂级的KUSOGAME，也是高难度雷作的代表。以收集、研究、赏玩雷游戏为乐的另类玩家，也正是从那个时候开始出现的。

《洞窟探险者》最大的特点，就是主人公奇弱无比，以至于拥有"史上最弱主人公"的称号。怎么个脆弱法呢？当主人公从与自己身高差不多的高度跳下时就会一命呜呼。想像一下，马里奥从任何一根水管上跳下都是死的状况，你就知道这游戏有多雷了。一个运动白痴还执着于探险寻宝，或许会让我们对洞穴深处的宝藏多了份向往。只不过如此脆弱的探险家自然会让玩家的神经也变得十分脆弱，只要稍有不慎，洞窟中随处可见的机关陷阱都会要了主人公的小命。奇怪的是，有些陷阱本身并不致命，但只要你试图从陷阱里爬出来就一定会死！

沾到蝙蝠的粪便，会被臭死；在斜坡上跳跃，会因为多了几个像素的高度而摔死；吃个强化药水吧，因为主角动作加快而难以控制，死都不知道怎么死的；那好，我稳扎稳打步步为营总行了吧，不好意思，洞穴中有氧气限制，动作慢点就会被憋死……

在踩着自己的尸体，通过重重阻碍后，我们弱小的主人公终于找到了丰厚的宝藏。只是这短暂的辉煌，却标志着又一个噩梦的开始。接下来玩家要面对的，是难度更高的二周目、三周目……直至六周目。接下来就一直重复六周目的关卡。许多玩家一直认为，这就是冒险的尽头了。然而，最深层的洞穴还是凭借着神秘的魅力吸引着一批又一批的玩家想去一探究竟。





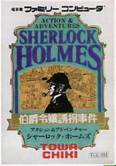
相关链接：真正的探险者

1999年12月12日，一位名叫苍凰的日本玩家用了5天时间，通过了《洞窟探险者》256周目，并用11盘3小时三倍速的录像带录制了全程影像。由于他的亲眼见证，也证实了在第256周目存在着与1～6周目都略有不同的关卡配置，并且在通过256周目后又会重新回到1周目。请注意，这一款雷作无法记录和接关，小小的失误都有可能让人精神崩溃，这种执着实在让人很难想像。（《洞窟探险者》的粉丝还不少，甚至有人专门为它创作的同人歌曲和MV，有兴趣的朋友可以找来看看）

夏洛克·福尔摩斯之伯爵千金绑架事件

机种 FC 类型 动作冒险 发售时间 1986年

名侦探的罪城故事



如果说《洞窟探险者》只是在难度方面雷倒了一票人，那么一年之后出现的这款《伯爵千金绑架事件》几乎在每个方面都有问题，任何接触过这款游戏的人都有也能被雷得体无完肤。

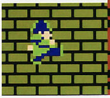
游戏以19世纪末的伦敦为背景，福尔摩斯为拯救被犯罪组织绑架的伯爵千金出动了。一开始，我们的大侦探要在市民那里收集情报。当你走到某个市民面前，按一下A键……我们并不会看到对话框，只会看到福尔摩斯将无辜市民一脚踹死，与此同时会得到30元钱……

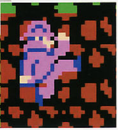
你并没有穿越，此时的确是1986年，你玩也绝不是《GTA》。但这就是本作最让人惊叹的地方——名侦探不会说话也不懂得思考，他用脚来解决一切问题。踢人可以赚钱，还可以从NPC的临终遗言中获取情报。

当然，这种野蛮行为并不完全是大侦探的错，因为任何一个NPC都会不顾一切地攻击你，你所面对的只有两种选择——杀人或被杀。而且这个游戏世界会让人看清人性的黑暗：NPC提供的情报通常是错误的；关键道具都藏在毫无提示的地方；情报贩子会骗光你身上所有的钱，却不说一句有用的话；就连游戏说明书都在欺骗你，说明书上声称游戏不需用2P手柄，但却要在一个毫不起眼的地方同时按下2P手柄的AB键才能见到BOSS，当然，这在游戏中是没有提示的。

在这样一个疯狂的“罪恶之都”，福尔摩斯终于放弃了一切伦理道德，只有毫不留情地杀人，用杀人得来的钱来买药、买火车票、买子弹，才能杀更多的人，不管这些人是市民还是罪犯。这已经成为了游戏中的生存法则……至于伯爵千金，福尔摩斯已经不在乎了。

▼这就是福尔摩斯的飞踢。



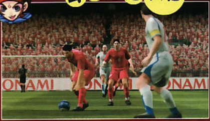




相关链接：伯爵千金之谜

双手沾满鲜血的大侦探横跨了整个英国，将犯罪组织（以及无辜市民）赶尽杀绝，他终于迎来了最终BOSS。在四枪过后（没错！只要四枪）最终BOSS惨叫着倒下，我们的福尔摩斯终于救出了伯爵千金。不过，伯爵千金除了在开头和结尾的照片中出现过，就再没现过身，我们甚至不知道她是怎么被救出来的，而且游戏后期福尔摩斯也没有在任何人身上问到有关伯爵千金的哪怕一点情报。这个雷一般的谜可能永远也无法得到解答。

火云的雷之回忆



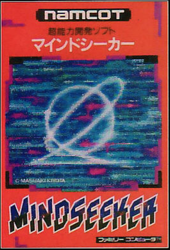
我自认为自己是一个EQ很高，轻易不会被低品质的游戏或让人错愕的情节雷到冷汗直流，但是作为一个足球兼体育游戏爱好者，我对《WE2008》的网战部分彻底地拜服了。从来没见过这么鸡肋的在线模式，如果你能和世界上任意一个玩家在线提上一场流畅的比赛，那么你应该去买彩票。在网络对战模式中，场上的球员各个都是超能力者，瞬间移动、隔空射门那都是小菜一碟，有时还会怀疑对战的双方是否看到的是同一场比赛，因为当比赛结束后，双方的比分显示都不一定是一样的。

精神探索者

机种 FC 类型 文字冒险 发售时间 1989年4月18日

“脑锻炼”游戏的先驱者

它同样由“名家”监修，但它的内涵超越了川岛隆太的《脑白金》一万倍。它是雷游戏中的异类，你无法用常人的思维去评判，除非你天赋异禀。它曾被誉为充满神秘感的伟大作品，但现在却是Namco的黑历史……



它就是《精神探索者》（MIND－SEEKER），一款旨在培养玩家超能力的游戏。注意，培养的对象不是游戏主角，而是玩家本身！经过著名超能力者清田益章的指导，你将掌握透视、念动力、预知等超能力。训练方法如下：

透视：集中精神，看透牌的背面，然后从五张牌中选出（猜出）与之相同的一张。

念动力：心无杂念，然后默念“动！”，然后按A键，成功的话将有一盏红灯被点亮，成功一定次数即可用念力移物或开门。

预知：在五盏灯中预测会点亮的一盏，将光标移动到灯的下方按A键。

这种高深的训练方式不适合那些天资愚钝的人，因为他们透视不到电视机的里面，念动力也无法通过FC手柄传入游戏中，至于5选1的正确率一般也只能保持在20%左右，用S/L大法除外。当然，对于非超能力玩家们来说，连按A键反复尝试，也许可以靠超乎常人的运气通过最初的考核。之后，你可以走出训练所的大门，在城市里到处逛逛，用喷喷水、开开花之类的方式在人们面前展现你的超能力。也许你觉得这些街头杂耍有失超能力者的身分，但这样做却可以获得经验值。在升到10级之后，只要再升一级就是满级∞级了，也许“无穷大”的级别可以给你一点儿成就感。



此时，你将面对最终的挑战：连开4道门，任何失误都必须重头开始。其中1、2、4三道门需要在40次机会中用意念点亮至少24盏红灯，第3道门则是5选1。听上去好像不难，但概率告诉我们你只有0.04%的机会成功，之前蒙混过关的人终于了解到了自己与超能力者之间的差距了吧。

如果你万幸打开最后一道门，你将看到所谓“宇宙思念体”的幻象。此时的你也将进入了人类进化的究级形态……

相关链接

清田益章其人

清田益章是上世纪80年代日本比较出名的“神棍”——对不起，我的意思是“超能力者”。他成名于少年时代，目前已经40岁。据说他小时候就可以做很多不可思议的事，比如在收拾玩具时用念力将玩具聚拢。十几年前，正是日本超能力热兴起的时候，他在电视节目“你无从知道的世界”中表演让汤勺弯曲等把戏，引起了轰动，成为超能力者的代言人，并参加了很多超自然科学的研究。《精神探索者》这款游戏正是在这样的背景下诞生的。顺便说一句，清田益章曾于2006年因涉毒而被捕。



艳姿三强男之胜负拳

机种 街机 类型 动作
发售时间 1989年

怪游戏就交给我们吧！

1989年的日本街机市场呈现出多元化的繁荣景象，但这也为雷游戏提供了滋生的土壤。这款由街机老厂DATA EAST开发的《艳姿三强男之胜负拳》就是街机雷作中的代表。已经倒闭的DATA EAST本身就是一家充满个性的怪厂商，而这款从名字到内容都无比诡异的作品，其怪异程度更是登峰造极。

游戏基本属于横卷轴清版动作游戏，在关卡中收集写有HELP字样的桃心且达到一定数量，即可挑战BOSS。游戏共有35关，其中有一些诸如“小心头上”、“最后的最后”这类令人哭笑不得的关卡名。本作突破了传统清版游戏的规则，比如在跳到敌人发出的子弹上时，居然不是受伤倒地，而是反弹跳起。第一关的BOSS会连续开枪，如果你不小心踩到上面，就会一直弹啊弹地掉下不来。不光是主角，敌人也基本都是脚下装了弹簧似的乱跳乱窜，以至于在一些限定时间的场合要全灭敌人变得异常困难。

与动作方面相比，其视听表现更加令人震撼，常人无法理解的设计充斥着游戏的每一个角落。你所面对的全是一些匪夷所思的怪异生物，就连不起眼的接关画面，也被赋予了意识流色彩。（接关画面是米开朗基罗的“垂死的奴隶”，投币开始时就会……）除了选人画面外，整个游戏只有一段单调刺耳的BGM，在35关里反复不停地播放，比如今的电波歌更具杀伤力，玩家很可能因为忍受不了魔音穿耳，而主动放弃。

当你受尽折磨，坚持到了第35关“最后的最后”，正准备将满腔的怒火往最终BOSS身上发泄，映入眼帘的却是一个平静的公园。在不知所措的玩家面前，会出现无害的小鸟、小狗、蝴蝶、白鸽等生物，每杀死一只，屏幕上方就出现“太白痴了！”“残酷！”“被发现了吗，呕呕！”等莫名其妙的红色标语。

最后的最后，玩家的脚下忽然出现了两只恐怖的眼睛。这应该就是最终BOSS了吧？正当你纳闷的时候，主角突然摆出了胜利POSE。恭喜你，你已经通关了！至于最后的眼睛是什么，你可能会因为这个问题，而永远记住这款拥有独特审美的超凡作品。







相关链接
三强男的广告

《三强男》曾是DATA EAST重点宣传的一款街机作品。在游戏广告中，可以看到这样一句广告语——“奇怪的游戏就交给我们吧！”据说D社的高层看到了这条宣称口号后大为不满，指责广告设计者：“我们公司的作品哪里奇怪了？”也许“怪”就是D社的企业文化，并不是凡夫俗子们所能评判和理解的啊！

胜负师的雷之回忆



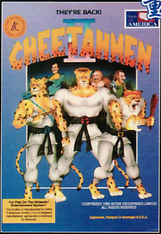
我与PS最初的亲密接触发生在包机房时代，SCE的经典《妖精战士》是我在PS上玩通的第一个RPG。当时为了省钱，赶着通了关，之后意犹未尽，打起了挑战50层迷宫的主意。其实我已经做好了充分准备，和包机房老板定好了下午1点的位子，在6点多的时候，我几乎用尽了所有的道具，才将50层的BOSS击败。即便是这个时候回家，等待我的也是家里的一顿臭骂。不过“雷击”事件就此发生，我接下来要做的是从50层一层一层退出去，且中途没有记录点。此刻我发出的悲鸣，怕是一公里外都能听得见……在反复衡量之下，最后我还是选择了关机、付钱、回家。



猎豹人Ⅱ

机种 FC 类型 动作
发售时间 1997年(非官方)

重见天日的惊天雷



这款FC时代最后的雷作实际完成时间是1992年，它是《Action 52》中一个小游戏《猎豹人》的续作。1991年，由美国厂商Active Enterprises制作的《Action 52》是未经任天堂许可、以200美元天价发卖、集合了52个垃圾游戏的超级烂作。由于没卖出去几份，厂商还算是有些自知之明，《猎豹人Ⅱ》在完成后没敢拿出来卖。一年之后该公司倒闭。直到1997年，1500份《猎豹人Ⅱ》卡带被人以每盒1美元的价格当成垃圾来处理，这才让这款传奇雷作得以重见天日。

《猎豹人Ⅱ》是一款横版动作游戏，玩家需要控制猎豹三兄弟挑战六个关卡。前两关控制的是使用弓弩的大哥阿波罗，因为游戏没有设计下蹲动作，导致阿波罗对地上爬行的敌人无能为力，只能靠跳跃来回避。只是其僵硬无比的动作令跳跃回避的操作要求极高，那些瞬间出现在画面末端的爬虫足以让你精神崩溃。还好，在毫无预兆的情况下，你忽然就过关了……第二关的末尾，会出现一个除了奔跑不会做任何动作的人，他似乎就是BOSS了。只要站在版边攻击几下，在你还没确定是否把BOSS干掉的时候，你又过关了。


■地上的爬虫让豹男大哥无能为力。


■这可能是游戏史上最诡异的BOSS战之一。

顺便说一句，豹男大哥站在版边时，会出现他左右各半边的身体的灵异现象。当然，这些BUG不算什么，游戏对FC机能的把握水平几乎达到了下限，同屏只能显示两个敌人，而杀死敌人发出的音效会导致背景音乐暂停数秒。

第三关出场的是二哥海格力斯，他的跳跃与攻击可以相互取消，只要连按AB键，就可以一边出拳一边飞上天，这让任何敌人都奈何不了他。第四关的BOSS是一只不断抽搐的猴子。你不必攻击它，利用二哥的超能力飞到它背后，猴子原地抽风没多久就自动消失了。之后，在空无一物的画面中忍受一会儿后，游戏突然回到了标题画面。

如果你要问原本应该由三弟阿瑞斯挑战的最后两关在哪儿呢？很不幸，由于游戏的BUG，你永远也都没有机会看到了。

相关链接：猎豹人的再创作

2007年，《猎豹人Ⅱ》的游戏影像被上传到日本著名的视频网站“NICONICO”上，获得了极大的反响。尤其是单调却不失旋律的主题音乐，极大引发了玩家的二次创作热情，各种混音版本层出不穷，同人图更是琳琅满目。当年《猎豹人》的制作人员要是知道这样一款半成品居然能在诞生15年后获得日本玩家的如此关注，想必也会有被雷击的感觉吧。

死亡火枪

机种 SS 类型 光枪射击
发售时间 1996年8月9日





至高的雷之帝王

谈到《死亡火枪》，我们似乎应该带着一些敬意，因为它是拥有"最下位帝王"称号的雷界神作，是日本游戏史上无法超越的标杆。

Ecole公司出品的这款光枪射击游戏，因为日本游戏媒体《FAMI通》给出的历史最低分13分(满分40分)而一鸣惊人，读者给出的平均分为1.0909分，这一纪录保持了超过10年，至今无人能破。

让我们看看实际游戏的情况。游戏的开场动画就让浑身一雷，眼前的景色一片粉红，主人公好像被什么东西在追赶，但你看不清，因为眼前除了红的就是黑的，让人以为是电视机出了毛病。其实这段所谓的动画的背景是制作组为了省钱用红外线在郊外实景拍摄的，而动画里人物别扭的对话是制作组的成员自己配的音。最经典的部分出现在开场动画的后半部分，主角跑地下室，突然冒出一句："难得一次机会，我就选这红色的大门吧！"但在你眼前的只有一扇大门，而且怎么看都是黑色的。后来这句KUSO台词被日本玩家纷纷效仿，使这句话几乎成了该游戏的代名词。



开场动画就给人如此多惊喜的游戏并不多，其实际内容更是"欢乐"。游戏标题画面就糟糕透顶，进入游戏后更是惨不忍睹，建筑物的贴图和人物粘在了一起，敌人的脚根本不在地面。游戏的难度极高，你完全没有胜算。敌人的攻击方式通常只是"友善"地向你招手，但当你还没反应过来时，就已经GAME OVER了。因为制作人员的偷工减料，使得敌人的攻击动作并不完整，攻击轨迹你当然也是看不见的。而且主角受伤后没有无敌时间，三个敌人同时攻击就能将你秒杀！

由于这是款光枪游戏，移动并非由玩家控制，但是主角的移动方向和动作却非常诡异，你可以看到他时而后退时而绕路，其行动方向不是正常人所能实现的，但到最后你会发现无论主角怎么移动都只是在围着建筑物兜圈子。可以说，这款游戏不是一款光枪射击游戏，正如游戏表现的"人神大战"的主题一样，玩家正在与神对抗，不！应该说是神在惩罚玩家。

相关链接：雷帝的价值

《死亡火枪》在经过各方媒体的曝光之后反而促进了销量，因为大家都看一下这款游戏烂到什么程度。甚至一些游戏公司的制作人也买来警惕自己，以至于该游戏的价格在二手市场炒到了新货的价钱，这可能是很多人始料未及的。

死亡火枪2

机种 DC 类型 动作射击
发售时间 1999年11月25日

明知故犯的王者归来

在《死亡火枪》所创造的"世纪末的传奇"被门人淡忘之前，Ecole公司不但没有吸取教训，反而再接再厉，有意创造新的雷神。

1999年，《死亡火枪》的正统续作出现在了DC平台上，制作组为了表现自己在雷游戏领域不可撼动的王者地位，故意把前作中一些明显的错误都保留了下来，比如"STUFF"的拼写错误就没有校正过来，配音依然让人脱力，被攻击时依然没有无敌时间等等。而其他方面也没有让人失望。

本作的故事背景设定在前作的20年后，前作的主人公成为了传说中的战士(这一点在说明书中有交待)。而游戏除了保留前作超烂的3D射击风格外，竟然加上了故事对话部分。对白依然无厘头，包含了很多风牛马不相及的话题。游戏的开场动画依然经典到脑残，莫名其妙的分镜再加上主人公的KUSO旁白仿佛让人回到了前代的欢乐时光。



游戏正式开始后，游戏的画面和音效还是跟前作一样糟糕，这次游戏里还加入了类似《生化危机》的操作，但人碰上墙壁后会被卡(吸？)住不动。这还不是最让人崩溃的，如果你误入陷阱，那么画面上会显示"中了麻痹，主人公被定住了五分钟"。请注意！这五分钟是真实时间的五分钟，你就慢慢等吧，或者可以去上个厕所或泡杯咖啡。

主人公在游戏中依然只有被攻击的份，(敌人的飞刀攻击在画面之外，你想打也打不下来)再加上蜂拥而至的敌人，要能通关恐怕需要神一般的操作。本作在恶趣味方面也登峰造极，你可以对敌人两腿间的要害进行连击，因此想在游戏里活命的话，就必须把敌人当太监来打，千万别手软，不然下个回合死的就是你。不得不提的是游戏还加入了用分数换取奖励的系统，而奖品除了增加主人公的脑残语音，还有一些隐藏关卡。不过在各种异世界畸形生物面前，你毫无胜算，玩过之后你会发现游戏的主题原来是提倡自虐而不提倡奖励。至于游戏的尾声，故事的结局居然还暗示了会有续作出现，2001年果然推出了DC新作《死亡火枪OX》，2003年还移植到了PS2平台。这个系列果然是让人惊喜不断的超级巨雷。



相关链接：发售之前

据说Ecole公司在2代发售前，向媒体提前公开了游戏画面。从当时的截图来看，游戏的质量还真像那么一回事，大有咸鱼翻身之势。不过有玩家却说："这游戏如果做得好，我还不买了。"虽然传闻无从考证，但也可以看出此游戏在玩家心目中的特殊地位，不可以用业界的常识来判断。总之你跟这个游戏较劲，那你就输了。

纱迦的雷之回忆



2002年PS上推出了《真·女神转生Ⅱ》的复刻版，当时派我做这个游戏的攻略。我对这个系列并不太熟，不过对其独特之处早有耳闻。结果我越打这个游戏越觉得怪！敌人的全体攻击打完我方队员后还会额外再打一遍主人公，好不容易说过来的仲魔不明不白就离开了，一大堆道具的效果都是不明，身上的钱有时多有时少。我一边擦汗一边对自己说：不愧是名作啊，这么多稀奇古怪的设定。数天后真相大白，Atlus宣布这个游戏存在两百多个BUG，宣布将游戏回收。哦，原来不是游戏怪，只是BUG多罢了。当然，我已经被雷得内伤，幸好攻略是不用再做了。



四八

机种 PS2 类型 文字冒险
发售时间 2007年11月22日

2007年的雷界霸主



如果你觉得著名的雷游戏都至少和我们相隔好几年，那就错了！因为去年就出现了一颗威力巨大的恐怖地雷——《四八》。本作由SFC上著名的电子小说"《校园恐怖物语》系列"的作者饭岛多纪哉主笔，承载着不少恐怖游戏玩家的希望。但最终，它获得了日本玩家评选的"2007年度KUSO游戏"大奖，被誉为"十年才能出一个的神作"。

《四八》主要讲述的是日本全国47都道府县的都市传说和怪谈，游戏中的人物和场景采用实拍方式来表现，每一个县都会有属于自己的剧本和居民，当发展的剧情和找到的居民达到一定数量时才可以开启新的剧本。不过游戏的分支选项采用了随机出现的方式，因此故事的发展方向完全靠玩家的人品和运气。要是运气不好的话，会突然迎来一个BAD ENDING！好吧，在若干次不靠谱的选择和上百次的GAME OVER后，你可以选择把游戏碟放在桌上，当个茶杯垫。

另外，游戏没有自动储存功能，玩家想在为真结局努力的同时就必须把文章反复看上数十遍。最糟糕的是当初的剧本过于庞大，为了赶进度，最后不得不砍掉近一半的剧情，而原本设定的10个隐藏剧情也变成了浮云，甚至连游戏本篇的三条路线也只砍剩了一条，如此减肥之后，产品的成色可想而知。混乱的剧本让电子小说的灵魂荡然无存，愤怒的玩家纷纷表示"便利店的三流怪诞小说都比它强"，日本各地的风光照片让这款恐怖游戏更像是本旅游指南。





那《四八》就没有让人觉得恐怖的地方吗？答案是有的。这个游戏有极为恐怖的BUG，这个BUG足以让玩家在提心吊胆：画面中央会随机出现一个大小变化的白框，不但严重影响了玩家的视线，而且会导致存档受损，让玩家之前的努力全部泡汤。因此在游戏发售后，日本论坛里几乎没有一个贴子在讨论攻略，都是关于如何避免BUG的。虽然之后在官网上公布了回避BUG的方法，但条件比较苛刻，一般到最后只能删掉存档。

相关链接：通关不能

《四八》目前已经发售了近一年，但至今还没有人能将游戏正常通关。即便你有过人的运气，没有遇到白框BUG，也不可能将游戏正常通关。因为游戏本身的设计问题，打穿游戏是不可能的，这一点在官方攻略本上已经得到了证实。而官方网站上关于隐藏剧情的出现条件也一变再变，沦为笑柄。

晴天的雷之回忆



或许是玩多了角色扮演之类的游戏，养成了在最终BOSS前收集所有隐藏要素的强迫症，所以对于自己接触过的大多数游戏来说，能雷到自己的还真没有几个，不过被玩同一个游戏的好友雷到的情况那就多不胜数了。就拿前段自己比较热衷的《失落的奥德赛》来说吧，稍微接触过这款游戏的玩家都知道游戏中有"技能格"的设定，虽然学的技能一大把，但是能够装在身上的充其量也就30个。和自己虐待BOSS完全不同，好友最强悍的一点竟然是从头到尾都不知道有增加技能格上限的道具，误打误撞地还到了最终BOSS面前，最后就在他叫我出谋划策并打开技能装备界面的那一瞬间，我彻底绝望了。用他自己的话来说就是："不好好玩也有不好好玩的玩法，我这是在挑战极限啊！"



大奥记

机种 PS2 类型 文字冒险
发售时间 2008年6月5日

下位帝王的继承者



这是与我们距离最近的雷界新星，它与《死亡火枪》一样获得了《FAMI通》13分的终极评价。虽然游戏缺少《死亡火枪》那样的"历史底蕴"，但它却是12年来众多挑战者中惟一能与之并驾齐驱的真正黑马。

这款突破历史的游戏，根据影视作品"《大奥》系列"改编，讲述了在日本江户时代，一位叫时子的少女为报家仇而来到大奥。所谓"大奥"简单来说就是后宫，是将军的妃嫔们为出人头地而勾心斗角的地方。原作无疑是成功的，但游戏则沦为了商家榨取最后一点剩余价值的副产物。令人惊讶的是，游戏自公布以来已经跳票了将近两年，只是更长的制作时间换来的却是更为廉价的游戏质量。

游戏的主要流程是通过打听或者偷听宫女们的谈话来收集证据，从而握住对方的把柄，然后通过公开审议（类似于开庭审判）来使对方倒台，而游戏最终的目标是当上第一正室夫人。

看似正常的游戏内容，却在实际进行用许多奇异的东西刺激着你的神经。首先是可以自动感应开关的房门，然后是人可以若无其事穿透的书桌，这些都会让你感叹江户时代家居产业的先进与发达。玩家在无数个怎么看都差不多的房间中穿梭时，没有地图可参照，你必须靠超常的记忆力记住整个大奥宫殿的地形，这也是日本玩家将其戏称为"万恶伏妖殿"的主要原因。至于女主角在证明自己清白的过程更像是《逆转裁判》的缩水版，不同的是玩家一直处于优势，你只要把所有的证据摊开，就可以给对方无与伦比的打击，只是你无法看到对手的惊慌与动摇，因为制作人员忘记帮人物设计表情了，她们永远只会摆出一张扑克脸。



虽然现在已是PS2的末期，但本作的游戏画面却让人有突然回到PS时代的感觉。其流程也一直是取证开庭、开庭取证，如此重复有故意拖时间的嫌疑。有趣的是，游戏在很多地方偷工减料，但却偏偏在女主人公的脚步声下足了功夫，这种"真实再现"的沙沙声会一直伴随着你，直到游戏结束的那一刻。

相关链接：13分的极限

目前《FAMI通》评出的满分游戏有8款（N64《塞尔达传说 时之笛》、DC《灵魂能力Ⅱ》、PS《漂泊的故事》、NGC《塞尔达传说 风之杖》、NDS《任天狗》、PS2《最终幻想Ⅻ》、Wii《任天堂全明星大乱斗X》、《MGS4》），但13分游戏只有两款。也就是说要突破这一下限，比取得满分评价更为困难。下一个13分的惊天巨雷会在什么时候出现？会不会让我们再等上12年？

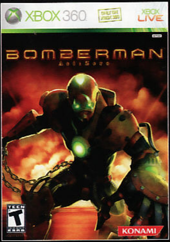
雷人设

其实有很多游戏从内容玩法到整体质量都还不错，有些甚至称得上是佳作。只不过游戏有那么一两个方面让人为之颤抖，其中人设是最容易让人有过电感觉的方面之一，这里就有几个生动的例子。



《浪漫沙加 吟游者之歌》的人物原画还是很漂亮的，可是在游戏中人物都像被锤子砸过一样，正常比例的头加上一个Q版的身体，好端端的帅哥美女硬生生被雷成了侏儒。这可以说是人物Q版化最失败的案例。

不要怀疑，你看到的的确是炸弹人，而不是钢铁侠。虽然你无法把这个杀气腾腾的铁家伙和小时候在FC上看到的那个圆头圆脑的炸弹人联系在一起，不过既然叫"炸弹人"，长得雷一点也算情有可原了。





也许是井上雄彦的人设过于飘逸，也许是从2D到3D之间确实有座无法穿越的叹息之墙，《失落的奥德赛》用马脸男、葱发黑妹、眼镜大妈、营养不良的正太萝莉，和井上大师的设想完全拧着干。这要是不雷才怪呢！

《无尽的未知》是雷人设领域的一朵奇葩。因为从主角到同伴(特别是女性角色)，其至是最终BOSS都有上佳的雷人表现。新编辑九兵卫在熬夜做攻略时刚有点儿犯困，角色们就会摆出一个个惊悚的表情，立刻将人雷得神采奕奕。





雷制作人

"一个制作人，做一件雷事或者说一句雷话并不难，难的是一辈子只做雷事，只说雷话，这才是最难最难的啊！"的确，再大牌的制作人也是凡人，也有七情六欲，难免有大脑短路或思觉失调的时候，说一两句胡话，干一两件傻事也是难免。改了，还是好同志。只不过就是有那么几个视雷为荣、以雷为尊的制作人，他们我行我素，以传播雷的精神为己任，似乎他们就是为创造雷界传奇而生的。

"独狼"德里克

德里克·司马特(Derek Smart)对于很多年轻的玩家来说是个陌生的名字，但听过他的雷事迹之后，你可能会对他肃然起敬。

从1989年开始，这位自学成材的电脑博士就利用休闲时间独自制作一款名为《战舰3000》的电脑游戏。按照德里克的说法，这是款"有了它你将别无所求"超级巨作，它综合了所有游戏类型，是集玩家所有梦想于一身的"终极游戏"。只是在游戏开发的前7年时间里，德里克坚持一个人包揽所有的制作工作，包括找代理商和拉赞助。这种执着一开始还让许多玩家和媒体为之感动。

只不过固执的德里克与发行商多次闹翻，还撕破脸皮说自己的博士学位是买来的。而7年的开发时间也让当时取得发行权的Take Two失去了耐心，并在1996年推出了这款尚未完成的游戏。结局显而易见，一个人开发的所谓巨作只是一款彻头彻尾的垃圾，游戏开始十分钟之后必定死机，而包装盒上标示的部分内容在游戏中也根本不存在，这让玩家大呼上当。

这时候，德里克反而来劲儿了，公开指责Take Two"蓄谋践踏"自己的杰作，还经常跑到Take Two的办公楼大吵大闹，甚至砸坏了大厅的自动贩卖机。原本这一事件可以就此结束，可惜德里克对于自己多年的努力依然不死心，在互联网上结集了自己的FANS(是的，德里克有自己的粉丝团)与反对者进行无休止的相互攻击。

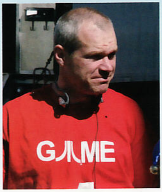
从开发《战舰3000》算起，德里克在为这个游戏纠缠了14年之后，又先后推出了几款《战舰》的续作。尽管销量还是很烂，但他依然以坚定的语气捍卫着自己的作品与梦想。





"雷导"乌宝

说起乌维·鲍尔(Uwe Boll)，大多数的玩家都对此人嗤之以鼻，但你不得不承认臭名远扬也是一种名气。这位来自德国的电影导演以搞臭了多部游戏的电影版而具有一定国际影响力。说到他曾经拍过的游戏改编电影，你一定不陌生：《死亡之屋》、《鬼屋魔影》、《吸血鬼莱恩》、《孤岛惊魂》、《地牢围攻》。由于剧本对游戏的肆意篡改，外加镜头、情节错漏百出，几乎个个都是雷片中的典范。这些游戏品牌经过乌维的手无一不变得灰头土脸，让玩家大骂，遭媒体讥讽。此君还曾经想接手《魔兽世界》电影的改编，最后自然是被暴雪"婉言"谢绝了。



2006年这位被戏称为"乌宝"的雷导曾因忍受不了尖刻的影评人而向他们发出公开挑战，表示要和评论最刻薄的5位影评人进行连续10个回合的拳击赛，其中甚至还邀请了《杀死比尔》的导演昆汀。更不可思议的是这场比赛在缺席多人的情况下居然真的进行了几个回合，这件雷事儿至今都被很多游戏媒体津津乐道。

套用网友的话："乌维·鲍尔之于游戏，就像艾德·伍德之于B级片，张纪中之于金庸小说，赵半狄之于熊猫一样。"有时候你还真闹不清，到底他是爱游戏还是恨游戏。

丁丁的雷之回忆



或许你在小时候看漫画的时候才会相信魔封波这种把大魔王困在电饭锅里的古怪童话。但在前不久玩的X360版《鬼屋魔影》时，我还真有幸见识了与之类似的一个"雷"场面。在游戏的开始阶段，主角在厨房了碰到了被魔化的玛丽。由于已经通关过一遍了，我想都没想立即从地上捡了一个平底锅抡圆了膀子给她一下。只见玛丽像个面袋子似的被我打飞到一旁的锅灶上。正当我准备接着再补一下的时候，忽然感觉不对，定睛一看，发现玛丽站起来后刚好半截身子卡在了抽油烟机里。可怜她虽然两脚不断跑动，但却摆脱不了抽油烟机的纠缠。耳边依旧传来她可怕的吼声和紧张的战斗音乐。于是我不慌不忙地选了个好位置，截了张图，也算为"鬼屋雷影"立此存照吧。



“大嘴”板桓

板桓伴信应该是广大玩家最为熟悉的浑身上下都散发着雷气质的制作人了，称他为雷制作人中的天皇巨星一点不为过。

板桓因个性张扬、口无遮拦而名扬天下，典经的雷语录可谓层出不穷，从早些年著名的“我最讨厌的五款游戏是《铁拳1、2、3、4、5》！”到现在几乎每次板桓的专访都有新惊喜，我们似乎已经见怪不怪了。比如“Wii玩家没有资格玩我的游戏！”，“神谷英树的《鬼泣》相当肤浅！”，“开发PS3游戏比开发FC游戏更简单！”，“游戏中的暴力不是我担心的问题，不让在出租车里吸烟对我来说才是大问题。”等等，都让我们看到这个面目狰狞的游戏制作人充满娱乐精神的一面。

除此之外，像性骚扰事件，索要奖金事件，炮轰自家出品的《忍龙Σ》，以及在《忍龙Ⅱ》发售当天公开炒老板鱿鱼……“硫酸脸”的雷事儿也是一箩筐，说上三天三夜也说不完。其实，我们应该感谢板桓，如果没有他，业界会缺少很多茶余饭后的谈资。不管他离开Tecmo后过得怎么样，相信关于他的话题不会就此中断。例如前几天在网上看到最近的一篇板桓的专访，对他的介绍也让人脱力，“职业：摄影家；爱好：游戏制作”……看来板桓伴信干哪一行，其雷的属性都不会轻易改变。



雷广告

“今年过节不收礼”、“洗洗更健康”、“蓝瓶的，好喝的”……只要一打开电视，大大小小的雷广告就时不时地给广大观众添堵。不要以为游戏世界就与雷广告绝缘，而且大部分的游戏雷广告都是大厂商的大手笔。这些广告在展示所谓创意的同时，也不自觉地为雷文化的发展做出了不可忽视的贡献。

比如Xbox著名的“人生苦短”广告可能不少玩家还有印象：一个男婴从母亲的子宫中飞出，在短短数秒的时间内快速长大、成年、衰老，最后直接摔进坟墓……此时Xbox的宣传语打出：“人生苦短，及时行乐。”我们在惊叹其特技效果的同时，也会对广告传达的消极意识感到不适。至于日版《战争机器》的宣传广告，更是不知所谓：一个女中学生在家中跳着啪啦啪啦舞，跳了一会儿，床下钻出了一个怪物，女孩并没有发现，还是接着跳，怪物好奇地看着女孩，并没有打扰她，又跳了一会儿，广告就完了。整段宣传片中没有出现哪怕一个与《战争机器》有关的镜头，也难怪事后玩家会表示强烈抗议了。

当然，在雷广告方面最有造诣的还要数索尼。SCE的广告部几乎可以称得上是雷人集中营，近几年来比较出名的雷广告SCE一家就占了大半。除了有图为证的这几幅平面广告，PS家族还有一系列主题晦涩，画面诡意，或是看着毛骨悚然的广告，其中又以欧洲的广告最让人一头雾水。比如这篇特企的题头图便取自一幅PS3的形象广告，如果没有人点破，你能发现那片蘑菇云其实是一张小丑的脸吗？因为小丑是快乐的代言人，所以我猜广告要表达的主题是“PS3引爆快乐”，是不是太隐晦了？至于视频广告方面，索尼广告人更是有大把大把的古怪创意。PSN上可以下载很多PS3主题广告，要么是两个人哑剧演员一样的人直挺挺走上墙壁；要么是一个面色苍白的管家把一只脏狗放进洗衣机，出来以后变成一只漂亮的贵宾犬……这些都是在表现“神机”的神奇。

总之你如果不动用你全部的想像力，强迫自己拐上十几个弯再去思考，那么只用常规的思维是无法理解这些雷广告的深刻内涵的。

用美女加PSP的点子宣传PSP很是常见，而且也有不少成功的例子。可大脑结构异于常人的欧洲广告人偏偏要剑走偏芒，如果画面中没有那台不起眼的PSP，也许你会以为这是某部“女性同性爱”题材的文艺电影的剧照。





这是一则非常著名的平面雷广告。“白色PSP来了！”来了就来了吧，你找个凶悍白种女人掐着个无助的黑人打工妹算是哪门子创意？也难怪会落下“种族歧视”的口实，SCE也只能在众人的白眼中不光彩地撤下了这则广告。



PS系主机的平面广告里头不光有大把让人找不到北的雷广告，还有不少乍一看很刺人的恶心广告，比如一个没有五官的人在拼装自己的脸，或是一个裸男竖起一根手指放在两腿之间。这个可能取材自“俄罗斯套娃”的平面广告，算是其中最温和的一幅了。但如果你不喜欢这样的重口味，还请绕过雷区。

玛娜的雷之回忆



我承认自己玩过的雷游戏不多，当然也可能是经常玩各种古怪且无人问津的游戏的缘故，雷点被锻炼得比较高，不管是多么惨不忍睹的游戏也能若无其事地玩下去。不过，NDS上的一款《SuperLite2500 深红房间》就不同了，它最强大的就是不光雷在画面（虽然画面也很雷），更是雷在意识：这款游戏居然就是把几年前就在网上流行的四个“密室脱出”FLASH游戏集合在一起，换了个包装重新推出了一遍，没有任何隐藏要素，没有任何改变，画面也没有任何强化！当然，说到那四个FLASH游戏，相信您应该也会略有所闻，它们的名字叫做“深红/深蓝/深绿/真白的房间”，而网络上用来宣传它们的口号是“全世界只有400人可以离开这个房间”。我不知道有多少人会去买这款游戏，估计不会超过400人吧。



九兵卫的雷之回忆



最近《无尽的未知》的人设把我雷得不轻。制作小组估计本想把女主角设计成一个笑不露齿的淑女形象，结果给她的却有一张凸得变形的兔子嘴，还总喜欢将嘴角微微上扬。再看看其他的女性角色吧：机械般左右转动的眼珠，满是雀斑的脸颊竟还带着高原红，硕大的手掌就像刚刚用来犁地的钉耙……在这些“鲜花”的簇拥下，想必可怜的男主角一定是深受打击，绝望之余也会做出一些呆滞失神的表情，这点我们倒是可以理解。光是这些也就罢了，在游戏的最后还有更让人浑身冒冷汗的最终BOSS在等着我们：裸露的衣着，朱红的双唇，阴柔的POSE，一副要伸张正义的架势。天哪，这位大叔是在COS美少女战士吗？要是这样的话我一定代表月亮惩罚他！这才是真正的替天行道啊！



雷营销

在广告设计的雷指数方面，可能很难有哪家游戏公司可以与SCE匹敌，但要讲到市场营销的策略和手段，那恐怕只有Acclaim才能把雷的精髓表现得淋漓尽致。Acclaim那些花样百出的促销方式往往会成为人们议论的焦点。但有趣的是这些想像力丰富的市场促销手段似乎并不是针对游戏本身的，它们更像是一出出哗众取宠的恶俗闹剧。

2002年7月18日，一位叫做贾森·瑞依德的英国男子向各大媒体宣布，他要打破等候游戏发售的最长时间记录，从7月18日起开始在游戏店门口等着9月6日《恐龙猎人 进化》(Turok: Evolution)的发售。这位男子在游戏店门口架起了小帐篷，并贴着一张大纸条“为《恐龙猎人》而排队！”，帐篷里面还有一部游戏主机、一台电视，以及Acclaim提供的小型发电机。正当广大媒体为这位铁杆游戏迷敬佩万分之时，却发现贾森和他的小帐篷不见了。理由很简单，收买他的Acclaim宣传效果已经达到，贾森没必要为这款平庸的游戏傻等50天。

其后，一项更为荒唐的宣传计划出台了。Acclaim称，将会给在2002年9月1日出生的第一个婴儿提供10000美元的储蓄债券，条件是其父母必须给孩子取名为Turok，且在一年之后才可以改名。Acclaim的品牌经理还自鸣得意地说是在“帮助父母给孩子取个响当当的名字”。

除了给婴儿取名外，Acclaim还打起了死人的主意。若有家属肯在墓碑上刻《地狱骇客2》(Shadowman 2)的广告，就可以得到该公司一笔可观的报酬。这个疯狂的宣传计划在英国各大游戏网站和主流报刊上流传开来，却因亵渎亡灵的商业炒作而遭到英格兰教堂的强烈抵制。最后Acclaim不得放弃该计划，墓碑广告从此成为一则笑话。

另外，为了庆祝《火爆狂飙2》的发售，Acclaim还宣布将为因超速被开罚单的司机支付罚款。诸如此类的雷营销手段的确吸引了眼球，也没有损害到Acclaim的自身利益，只是常在河边走，哪有不湿鞋。

由A社发行、极限自行车运动名将戴夫·米拉授权的游戏《Dave Mirra Freestyle BMX》卖得相当不错，Acclaim的营销天才们开始打起了色情游戏的主意，而且他们还真的行动起来了。当戴夫·米拉看到满是裸女的《Dave Mirra XXX》时，立刻怒不可遏，责令其停止使用自己的名字。Acclaim只是把游戏名改为《BMX XXX》，在宣传过程中依然大肆使用戴夫·米拉的名字。最后Acclaim被拉上被告席，赔了2000万美元。

2002年11月29日，为了庆祝《BMX XXX》的发售，不知悔改的Acclaim找来18名裸体女郎，从伦敦南部的水晶宫运动场出发，开始了对1978年多人裸体骑行的“模仿秀”。美国的各大零售商因其淫秽内容而拒绝销售《BMX XXX》，其后Acclaim不得不对游戏做出修改。但此次的宣传活动显然引起了不少家长及零售店的抵制，游戏销量也因此大受影响。

也许是Acclaim在雷营销方面做得过于轰轰烈烈，大家都引以为戒，从2003年开始，游戏界已经很少再能看到这么出格的营销方式了。



雷同人

与厂商相比，真正造雷的中坚力量还是玩家本身。拥有旺盛精力玩家，运用他们的特殊才华，对作品的方方面面都可以进行二次创作，也就是我们所说的“同人”。

“同人”指的是不受商业影响的自我创作或自主的创作。比如同人小说、同人漫画、同人音乐、同人影像、同人游戏……更广义的同人活动还包括COSPLAY等。由于不受商业限制，同人的创作者和欣赏者都是玩家本身，其创作水平、个人能力、表现方式、思维角度各不相同，在琳琅满目的同人作品中，雷同人的出现也就顺理成章了。“雷”这种说法源自网络，网络自然成了玩家们制作、发现、传播、品味各种雷同人的集散地，让雷同人的传播速度更为迅猛。

雷人雷事大都是玩家有意为之，为的就是把你雷倒。这或许是在哗众取宠，但也可能是在展现行为艺术。这些雷同人如果让你直打寒颤，你大可选择关闭网页；如果只图看个热闹，也可一笑了知；要是发现了雷中极品，点右键“另存为”也未尝不可。

至于举例，杂志上比较好表现的是雷同人图以及“靠死普雷”。在寻找这些雷图的过程中，我的神经至少粗了一大圈，但考虑到各位读者的接受程度，我还是只挑选了一些雷度中等偏下的作品，有一点娱乐效果就行了。毕竟我不知道各位看杂志的时间和场合，万一吐在书上也不好清理。



我个人比较受不了的“靠死普雷”一般都出自欧美COSER之手。我不怀疑国际友人对日本ACG文化的热爱，但他们经常用纯朴的外表和简陋的装备，去表现所COS人物的精神内涵，这也往往是雷点爆发的原因。



国外有一些专门拍摄COSPLAY艺术照的影楼，在那里装备问题可以得到有效解决，化妆外加PS也能改善外表——我的意思是一定程度上的改善。只不过难免会遇到一些小小的意外，比如现实中很难实现的发型等等。



这位老哥是在日本较早出名的COS界雷人，他只COS女性角色，并参加过很多大型展会和COS比赛，我甚至还在TGS展上见过他本人。因为出名，他还上过电视，在一档娱乐节目中与几位美女COSER一同向宅男评委献媚拉选票的样子非常……开胃。



“我的名字叫皮卡丘，进化之后叫雷丘。从来只有我雷人，没有人雷我。不服？小心我雷死你。”用与原作的反差制作雷点是雷同人最常用的手段。



请注意，如此造型突破传统的春丽姐姐居然出现在Capcom授权的画集里，看来官方对待部分同人的态度要么是睁一眼闭一眼，要么干脆将其招安。

后记

“囧”是面对雷的表情；
“Orz”是接受雷的态度；
“颤抖”是碰上雷的反应；
“石化”是遇到雷的无奈；
我们大喊“跪下”表达对雷的不满；
而“脑残”则是对雷的通用评价。
“雷”也许是一瞬间的感觉，
却能够被赋予超凡的趣味性。
“雷”不过是一个简单的符号，
但也可以拥有独特的文化品位。

Vol.1

栏目主持 晴天

复刻殿堂

经典游戏的复刻变迁史



"怀旧"应该是每个玩家都曾经历过的必修课，无论是"复刻"还是"重制"，这些作品对于老玩家来说更多的意义是唤起心中的那份感动，而对于新玩家来说，接触到一个全新的系列，除了游戏本身的乐趣外，往往还希望了解更多关于游戏制作和变迁的种种故事，所以"复刻殿堂"这个栏目就因此而诞生了。本次我们将以大家所熟知的《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》打响新栏目的第一炮，如果你心目中也有值得怀念的作品，不要忘记仔细阅读栏目最后的征稿启事哦。



勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘

SFC	1992年9月15日	销量约280万
PS2	2004年3月25日	销量约150万
NDS	2008年7月17日	销量约120万

初版的传奇

正如大家所熟知的一样，《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》(以下简称《DQⅤ》)是"天空三部曲"的第二款作品。游戏的故事发生在四代之后，最大的特色就是在叙事方式上抛弃了以往系列作品一贯的风格，故事跨度涵盖了父、子、孙三代人，情节也更加感人至深。游戏的主人公首次跳脱了"勇者"的出身，只是一个自幼丧母，随父亲四海流浪的普通少年，后来由于父亲被魔王的使者杀害，被迫给魔王做了十年的奴隶。脱狱后为了完成父亲的遗愿，主人公开始环游世界，寻找"天空的勇者"来解救困在魔界的母亲，其间经历了恋爱、结婚、生子等人生大事，最后才发现自己的孩子竟然就是一直苦苦寻找的"天空的勇者"。至于游戏的结尾还是喜闻乐见的"大团圆结局"，在获得龙神的帮助后，集齐"天空装备"的主人公一家成功闯入了魔界，打倒了大魔王并告慰了父母的在天之灵……

特色魅力

作为"《勇者斗恶龙》系列"在超任上的首部作品，虽然感人的情节是《DQⅤ》最值得称道之处，但由于画面素质没有得到质的飞跃，和同一时期的《最终幻想Ⅴ》相比存在一定的差距，所以还是对销量造成了一定的影响。游戏的战斗系统恢复为二代的三人制，并保留了四代出现的马车，而增加了收得怪物成为同伴的设定，则是足以影响后续作品的一大创新。此外系列传统的隐藏迷宫也是从《DQⅤ》才正式出现的。

掌机上的延续

游戏基本上是套用NDS四代的框架，再填充进四年前PS2版的内容，虽然加入了中断记录功能，并支持WI-FI通信交换博物馆里的名产品，但游戏实际的内容并没有让人过于惊喜的地方。在原来的两位候选妻子之外新增加了芙萝拉的姐姐迪波拉(一个"女王"样的性感美女)算是最大的噱头，而在实际的战斗中，迪波拉更擅长物理攻击，能装备多种强力武器，咒文方面则要差一些，如果选择她为结婚对象的话，玩家在以往版本中使用的战术就会产生微妙的变化。怪物同伴的数量和PS2版相比翻了一倍也是NDS版比较让人欣慰的地方，甚至连"金属系"的怪物也能成为同伴，从而引发了很多玩家在野外恋战的习惯，甚至都可以将本作看成一个"怪物篇"的缩小版了。

特色魅力

由于有上下两个屏幕显示游戏画面，所以村庄中的店铺信息也能很轻松地查询到；战斗中的信息显示更细致化，玩家安排战术时也更加得心应手，但这些其实都是照搬的NDS版《DQⅣ》。不过在三周之内达成百万的销量也证明了"国民游戏"过人的号召力。

PS2上的重生

2004年3月，如期发售的复刻版使用的并不是当时大家所推测的《勇者斗恶龙Ⅷ》引擎，而是2002年10月份发售的PS2游戏《特鲁尼克大冒险3》引擎的加强版，这一点也和Enix历来的复刻传统有所不同(即未使用《DQ》正统作品的引擎)。游戏由《勇者斗恶龙Ⅶ》的2D+3D转变为完全的3D，大地图画面采用了球面的表现方式，城镇、村庄也高度真实化，更加强化了勇者世界的真实感，同时战斗场景中的怪物们也完全3D化，不再是传统的二维"纸片"了。音乐方面同样完全重新制作，原有曲目均由专业交响乐团(NHK)演奏，并在PS2上实现了高保真的回放，使玩家能够更好地融入到游戏感人的情节中去。



情节

一开始会在船上遇到大富翁路德曼和他的女儿芙萝拉；父亲帕帕斯在去拉因哈特城的路上会走错路；选择和芙萝拉结婚那么婚礼就会在游乐船上举行等等，使《DQⅤ》的整个故事更加饱满。

战斗&怪物同伴

恢复成系列传统的四人制，不但队伍的战斗力大大提升，而且终于可以实现主角一家人全体参战的梦想(夫妻+儿女)。本作特有的怪物同伴系统也做了改良，虽然没有确切的数据来验证，但感觉收得怪物的种类和几率都提高了很多，尤其是后期能够在魔界收到了超强的怪物同伴黄金龙(HP、攻防都极高，而且对火炎、冰冻咒文完全免疫)，整体实力绝对不亚于我们的主人公。

道具

世界地图一开始就自动拥有，持有道具的上限提高为999个；新道具福引券尤其值得一提，用来在港口宿屋的老婆婆那里摇奖，如果你有非同一般的运气还有可能摇出特等奖，获得传说中"购物打八折"的黄金会员卡。此外游戏中还有很多各地方的土特产，像小奖章王国的超级大奖章、妖精之村的樱花枝、修道院的女神像等等，这些道具可以在PS2版中新加入的"名产品博物馆"中进行展出，满足玩家的收藏癖和"秀"的心理。

赌场

作为系列让众多勇者魂牵梦萦的场所，这次的"史莱姆赛跑"只能最多下20个币的赌注，随机性提高，而且初版的复位赌博秘技也失效了。弥补这一变化的是参与性极强的设定，玩家可以把自己培养的史莱姆(LV20以上)送上赛场进行比赛。老虎机仍然是发家致富的首选，PS2版将老虎机的中奖率提高了少许，虽然中777还是不太可能，但摇出西瓜、铃铛的组合几率还是很大的，只要有耐心，换取这里的超强装备也是一件非常轻松的事情。赌场的另一大改变就是增设了SFC版《DQⅢ》中的"双六游乐场"，而且规则更好玩，加入了多分歧路线、收费通道、宝物库、商店、迷宫等新要素，里面的好东西自然也不少，相比之下收集小奖章换来的道具则完全失去了吸引力。

隐藏要素

除了保留初代的隐藏迷宫，PS2版中打败隐藏BOSS后出现的"双六游乐场"可以说是复刻版的第二个隐藏迷宫，其中的路线非常复杂(70次掷骰子的机会一般只能走完一半的路程)，里面的商店中则可以买到究极的装备流星手镯和破坏铁球。幸运地到达终点后可以收得隐藏BOSS的儿子布奇塔克成为同伴，随后再前往"封印的洞窟"，还能得到最后的同伴普奥恩，两个都是强到逆天的怪物同伴。

■这就是本作的隐藏BOSS——地狱王艾斯塔克。



特色魅力

精心的制作使得这个版本的本作内容极为丰富，首日销量即突破70万，两周之后则达成了惊人的150万份，打破了由SFC版《DQⅢ》保持数年的记录，成为了系列中最成功的复刻作品。

征稿启事

在你心中是否有值得怀念的经典作品？你是否希望与其他玩家分享各种"复刻"或"重制"版游戏中的点点滴滴？现在"复刻殿堂"栏目向所有读者征集关于这些游戏的一切，无论是游戏点评还是游戏秘籍，只要是属于你的独家资料，我们都会照单全收，心动不如行动，赶快给我们发送邮件吧。

投稿邮箱：ucg@ucg.com.cn

剧情派

SCENARIO PIE

与枯燥的练级告别 向剧情的世界问好



"剧情派"栏目终于开张了，就像栏目名一样，"剧情派"主要是向大家讲述与游戏剧情有关的一点一滴。游戏的背景设定、游戏人物的生平故事、游戏中精彩的瞬间等等都会在这个栏目中出现，希望大家可以在游戏的各种数值与对完美的追求之外，也能体会到剧情所带来的魅力。当然，我们也欢迎读者和我们分享关于游戏剧情的任何一切，我们的投稿邮箱是 game3@ucg.com.cn。

投稿邮箱 game3@ucg.com.cn

感动瞬间 战场上的求婚

出处：《战场上的女武神》

在战役进行到最激烈的时刻，为了取得战争的胜利，保护首都的安全，义勇军第七小队阿莉西亚决定成为守护人民的女武神，使用女武神最后的生命之炎与敌军的巨大战舰同归于尽。此时，威尔金冒着密集的弹火冲到了阿莉西亚身边，以一朵象征着"绝不认输"的雪绒花做成戒指，与阿莉西亚结下了永远在一起的婚约。



无奈瞬间 非常时刻，非常造型

出处：《绝体绝命都市 2 被冰封的记忆》

在被洪水所侵袭的港口都市富阪市中，生存环境可谓相当艰苦，为了在冰冷的洪水与暴风雨中维持体温，幸存者不得不采用各种方法让自己更加暖和一点——在这种情况下，任何材料都被开发出了其他的用处，这件由垃圾袋改装的风衣正是如此。



精彩瞬间

名场面 《汪达与巨像》结局

当勇士汪达终于将往昔之剑插入了第十六只巨像的头顶，他自己也再次颓然倒下。这时部落的大祭司亚蒙带领着一组人马奔向禁忌之地的祭祀堂，找到了已经奄奄一息的汪达和他盗走的往昔之剑。大祭司发现汪达已经被黑影般的灵魂所缠绕，原来为了拯救祭祀台上的女孩，汪达被假扮成神的恶魔多尔暝利用杀死了封印它力量的十六座巨像。祭司立刻下令让卫兵处死汪达，当利刃穿透了汪达的身躯，喷出的却不再是人类的鲜红血液，而是和巨像们一样的黑色血雾。黑色雾气开始笼罩着汪达的全身，最终现出了一头身形巨大、头长双角，双眸发出慑人光芒的怪物——多尔暝。

祭司慌忙带领手下的人逃离此地，准备用往昔之剑再次封印多尔暝。此刻玩家需要自己操作恶魔用强壮的双臂砸向地面延缓人们逃亡的脚步。但人类此时也在不断的用弓箭攻击多尔暝。这一番困兽之斗随着祭司将往昔之剑再次丢入祭祀堂的水池而结束。

那柄旋转落下的剑一插入水池就掀起了一层耀眼的能量，将多尔暝不断的向水池中拉去。随着多尔暝的不断挣扎，黑雾也不断被吸走，可怕的巨魔开始逐渐缩小变回了汪达的身形。这时的汪达仍然努力凝视着女孩的方向，痛苦地坚持、努力地攀附住一切可以抓住的东西，但最终还是被拉入到了那团耀眼的能量中。



尽管这是一款 2005 年的动作游戏，不过它的结局却比此后的很多角色扮演游戏更让我印象深刻。游戏的故事讲述的并不完整，所以在和十六只巨像战斗时，我习惯性地把主角当成那种拯救至爱的正义英雄。然而当结局来临之时，我才发现自己在过去的十几个小时的努力战斗所做的却恰恰相反，是在为恶魔的复苏做准备。那种荒谬、无力的感觉的确让人感到很揪心。

这个结局的点睛之笔在于最后让玩家可以操纵多尔暝，体味恶魔的困顿、求生的意志。随后你还可以操作汪达抓住池子的边缘，镜头会恰到好处的切到仍然安详躺着的女孩身上，当你亲眼看着屏幕下方的握力槽逐渐缩小，直到汪达被吸入水池，那是一种切身的无能为力的感觉，很好地传达到了我的身上。

其实关于这款游戏还有太多可以说的，限于篇幅也就说到这里。个人感觉这是我所玩的游戏里最接近文学作品的一款，它对于情感的抽象化表达比起其他情节完备的游戏都更有想法。它，是一首伴随了我十六个小时的抒情诗。





[文：TT]

近期剧情佳作

《世界毁灭》

机种	NDS
类型	角色扮演



人类处于被兽人支配的地位，为了夺回世界统治权，人类与兽人不断发生着摩擦。另外，"砂"是游戏中的关键词之一，游戏中的平民通过利用砂来维持日常的生活。同时，"砂"本身还隐藏了一个重大的秘密。

剧情亮点： 独特的背景设定，游戏的主题并非英雄拯救世界，主人公实际上是向世界宣战的"破坏者"；动画漫画游戏全面推出，多方位体会游戏剧情；人物性格鲜明。

推荐人群： 喜欢颠覆性题材的玩家。

《侍道 携带版》

机种	PSP
类型	动作冒险



明治维新后的第 10 年，幕府被废除，侍奉大名的武士们也因废刀令失去了工作，过着颠沛流离的生活，本作讲叙了一名流浪武士在一个小山谷中度过的 2 天。在段时间中，他将碰到各式各样武士，体会他们的悲喜与哀乐。

剧情亮点： 高自由度的分支、六个各不相同的结局；对废刀令颁布后仍不愿放下刀的武士群生相的描绘。

推荐人群： 对幕府时代有兴趣、不喜欢被束缚、想要体验多样人生的玩家。



REVIEWED BY | 曹纲

游戏时间 70 小时以上

热血推荐



火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑	Nintendo	策略角色扮演
NDS ファイアーエムブレム 新・暗黒龙と光の剑		日版
2008年8月7日	1人	4800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 24 满分 30

在这种混合的情绪中，游戏如期发售了，虽然是初代的重制作品，却带给我们不少意外！

相对于GBA上的三款“《火焰之纹章》系列”作品，NDS上始终毫无声息让人有些诧异，因此有NDS上新作的流言出来的时候还是相当期待的。接下来的消息却不是那么美好，所谓新作只是初代的重制，而且新的人物头像让很多人看不顺眼而直呼“大饼脸”等等，未免又有些让人失望。在这种混合的情绪中，游戏如期发售了，虽然是初代的重制作品，却带给我们不少意外！

颠覆传统的外传

主线流程几乎不变的情况下，加入外传是意料中的事情，但是这次外传的进入条件着实让人大跌眼镜。序章需要选择装扮成王子送死的人只是个提醒，而新人女弓箭手ノルン已经要用其他同伴的战斗不能来换取，接下来6章出现的第一个外传已经让人抓狂。“我方全部同伴不超过15人”，换句话说，如果到6章结束时全部能加入的同伴都有加入，那么到这里要让至少11人战斗不能！这对于向来因为无法复活而需要在残酷的战场时刻注意同伴安全的本系列来说，无疑是对旧有思维的一次冲击。多少人曾经在一个同伴意外身亡后毅然按下RESET键或者直接关机，而现在，却要求我们亲手去葬送他们……于是乎，先是看不顺眼的光头司祭、斧头众等等，后来为了凑够人数，不再是选择不怎么喜欢的，而是直接选择几个肯定会留下的，剩下的排队上场领便当，方便快捷的斗技场成了最常用的场所。我自己初次看到这一条件的第一反应就是“不可能！”，即使是数次通关后的现在，也依然是可以理解无法接受，除了在一周的时候为了尝试全部内容而进了外传，之后就直接置之不理了。

系统进化的探索

为了降低外传进入条件对游戏进行的影响，全新的自由转职和志愿兵系统算是一种补偿，后者提供我们所需的基本人手，前者则提供我们所需的职业兵种。相比志愿兵这一临时措施，自由转职则会带来较多的新意，也是系统创新的一次尝试。由于自由转职系统的加入，本作的成长率也分成个人和职业成长率两个部分，变更职业来调整所需项目的成长率，针对各章敌人来选择更有优势的职业，这是对自由转职系统比较常用的利用方式。不过各职业数目都有上限，可变更的职业有固定范围，而且王子等人的特殊职业是无法变更的，想全员骑士或者把天马骑士转职为重甲之类的也是不行的。这一系统个人还是比较看好的，本系列的成长方式有时候就得看运气，这次通过职业的变换，使得成长范围的控制以及事后的补救都有一定的方法，在人员选择上的余地也大了一些。

另一个值得提起的是战场上新出现的记录点，虽然它们只能记录一次，但是比起之前完全依靠中断来说，带来的帮助还是相当明显的。我个人一直对中断系统有些意见，最喜欢系列中的《圣战之系谱》也有这点原因。当然，本系列采用读取后消失的战场中断系统也是有原因的，主要是避免凹点、SL以及轻松打斗技场对游戏难度和平衡的破坏，但是中断系统造成的意外情况无法补救（比如一时按键失误导致同伴战死）以及较长关卡的疲劳与不确定感都是比较常见的问题，特别是对于新人来说是较高的门槛。为了弥补中断系统的缺点，在有些游戏中也会进行一些新的尝试，例如《BWS》中5回合存档以及本作中的战场记录点，应该说，这次的尝试还是比较成功的，希望能够在以后的新作中继承下去。

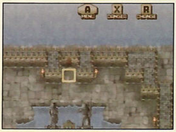
此外一些细节上的完善也为我们提供了不少方便，例如针对NDS的触摸屏而提供的触摸操作相当顺手，移动时直接点击对象来攻击和回复、点击下屏来跳过战斗动画等等，比起按键操作来说各有千秋，不过在斗技场退出还是需要靠按键的。此外，按两下START键来跳过敌方行动、武器的耐久可以合并、敌人全体以及被选定的人的攻击范围可以随时切换与合并、6级难度的细分、通关后剧情对话的随时回顾等等，在游戏中都是比较常用的。

无线自由的未来

Wi-Fi通信技术给本作带来了不少新意，例如这次的网上商店就有不少好东西。在这里可以买到各种强力武器和转职道具，甚至还有勇者系武器以及特殊转职道具飞龙之鞭，而这几项是只能在网上商店购入的。商店中的商品并不固定，而是过一段时间有些调整，而且贵重物品的可购入数量也有限。由于有网上商店的存在，游戏中强力武器和特效武器的使用顾虑少了很多，不过对于有些物品只能在网上商店购入还是有些不满的。此外，利用Wi-Fi通信还可以和好友对战，甚至交谈和获取新的同伴，显然由此可获得全新的乐趣，这也是本系列将来发展的一个重要方向。


▲游戏中的插画还是相当精美的，同样可以在听音乐时随机查看。


▲转职为隼骑士这次需要特殊道具。


▲隐藏商店依然健在，但是购物的数量有限，想靠灌药全绿是不行的。


▲最有价值的外传是24章的。





薄暮传说	NBGI	角色扮演
X360 テイルズ オブ ヴェスペリア		日版
2008年8月7日	1－4人	7800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

黄金眼评分

26 满分 30

次世代首款《传说》新作，角色扮演游戏的铁杆玩家不可错过的大餐。

从 2002 年 PS2 版《宿命传说 2》的登场开始，这几年量产化的“《传说》系列”已经不知不觉中培养出了一批数量可观的玩家群体。在曾经被《勇者斗恶龙》和《最终幻想》垄断的日式角色扮演游戏市场，《传说》凭借其鲜明的特色开辟了一个全新的领域，也给玩家带来了无数美好的回忆和难忘的感动。

6 年后，系列再次于家用机上迎来了平台跃升正统新作——《薄暮传说》，虽然不可能像当年《宿命传说 2》登陆 PS2 时那么轰轰烈烈，但它的到来同样有着不凡的意义。对于玩家来说，这意味着我们从此开始体验真正的次世代《传说》所带来的乐趣；而对于制作小组而言，本作为系列奠定了一个全新的起点，也将是今后较长时间内被作为同类游戏标准的关键作品。

由表及里的感动

进入游戏，我们最先能体会到的感动当然是本作清新美丽的画面。或许是因为在去年的《信赖铃音》上积累了一定的经验，《薄暮传说》以相对柔和的画面处理方式让人看起来觉得非常舒服，清爽的游戏世界与藤岛康介颇具幻想风格的人设实现了一次很完美的融合，不仅系列的 FANS 深为感动，就连初次接触系列作品的玩家也会感到眼前一亮。

流程初期的花之街、港口城市以及后期的石英林……游戏里的很多场景都设计得分外漂亮，制作小组甚至将踩下的脚印以及拂面而来的微风这些很小的地方都细心地刻画了出来，以至我们有时不禁会产生陶醉于其中的感觉。另外，本作也特地加入了天气变化这一要素，从晴空万里到阴云密布，从烈日当头再到晚霞满天，所有的令人感动的细节通过次世代平台强大的机能完美地展现在了我们面前，游戏中的世界因此变得更加丰满，喜欢到处探索和冒险的玩家会觉得非常过瘾，这无疑大大提高了游戏的耐玩性。

在关键的战斗部分，《薄暮传说》也同样做得极为成功。简单且容易上手的连续技让玩家可以享受到一气呵成的节奏感。通过在手动与半手动这两种操作方式间的切换，我们不会因为战斗场景是 3D 的而乱了阵脚，战斗策略的多种可能性反而因此大大增强。OVL 槽的表示很直观，也非常实用，如果利用得当，我们甚至每场战斗都能爆气以多个奥义来解决敌人。虽然到了后期战斗的部分招式会有点重复，但 FS 攻击的引入很好地弥补了本作在这方面的不足，尤其是 Hard 以上难度，合理搭配招式的优势会表现得比较明显。



中规中矩之处

比起大刀阔斧的革新，制作小组显然更倾向于在稳中求变，这估计是很多老玩家拿到游戏时的第一印象。从系统到战斗，从剧情再到人物，可以说《薄暮传说》在大的方向上几乎没有任何的变化，期待进入次世代的《传说》会面貌一新的玩家虽然会有些失望，但游戏起码可以让我们肯定地说，这次的作品绝对不比以往的要差，相信这也是制作小组在开发游戏时所力争确保的底线吧。在游戏的故事设定方面，全程围绕“魔导器”展开的剧情会让玩过系列其他作品的玩家多少感到有点似曾相识的味道。作为系列历史上年龄最大的主角，本作的主人公尤利前前后后怎么看也都只像是在行侠仗义，过于平庸的性格很难给人留下较深的印象，幸好他和同伴弗林微妙的友情变化还比较有些看点。此外，游戏还造就了系列历史上最善良的最终 BOSS，相信不少人看完最后的结局都会觉得有点汗颜吧。

小小的不足

尽管作为系列的首款次世代新作，《薄暮传说》可以说已经到达甚至超出玩家的期待，但我们同时也应该看到游戏中还存在这样和那样的缺点。首先，个人感觉 BOSS 战中的秘密任务有些鸡肋。尤其是游戏的后期，这些莫名其妙任务完全变成了机械的应付差事。很多人都会不理解为什么制作小组非要通过这个秘密任务来逼着玩家去拿那可怜的 5 点成就，难道就非得完成那些任务吗？当然不是，你完全可以无视这些任务，不过这种感觉就像是明明看到前方有宝箱却拿不了一样，怎么能让追求完美的玩家甘心呢？这种将战斗强制规定死的设定让 BOSS 战失去不少《传说》系列原有的自由度和爽快感，也有违其本身的初衷，不得不说是本作的一个怨念。

游戏的其他地方同样也存在一些这样或那样的遗憾，比如 SKILL 系统存在感稍显薄弱，战斗时偶遇的小 BUG，同伴 AI 不够高，画面相较《信赖铃音》仍有差距……很多地方其实还都有值得改进的空间，这也让玩家更加期待系列系列下一部作品的表现，我们有理由相信新的《传说》会带来大家更大的惊喜。

新起点、新展望

整体而言，《薄暮传说》的成功是非常具有积极意义和影响的，不管是对于业界还是我们玩家自身。其首周 11 万套的出色成绩不仅大幅刷新了 X360 软件销量记录，同时也让硬件的销售得到了成倍的增长，这一方面是由于“《传说》系列”多年来积累的人气，但我们同样也必须承认这也很大程度上要得益于游戏本身的优秀素质。对于制作小组和玩家来说，这样的结果无疑是皆大欢喜了。

至于不少人关心本作是否会有 PS3 版，起码现阶段还有任何确切消息。但有一点是可以肯定的，只要游戏的“钱”途光明，NBGI 就绝对不会错过让更多的玩家体验这款佳作的机会，所以还是让我们耐心地等待吧。

GOLDEN EYE | IN-DEPTH REVIEW



▲尤利与弗林的关系让人联想到了时下某部刚刚完结的人气动画中的两位主人公。



▲BOSS战时的秘密任务对于追求完美的玩家而言是务必要优先完成的，尽管有时也会非常费劲。



▲游戏中有不少精美的动画片段，对剧情的渲染和推动起到了很大的帮助作用。

栏目主持 玛娜

这期给大家带来的内容应该说很符合“影漫搜查线”这个栏目的名字——都是关于游戏漫画版的介绍，这些讲述了游戏故事的漫画除了有趣之外，对于游戏玩家来说也是了解剧情和游戏背景的一个好方法喔。

游戏漫画化之不完全搜捕启动！

文 玛娜

游戏与电影之间的相互改编对于我们来说已经不是什么陌生的事情了，不过，除了电影之外，游戏也会以其他的形式进入其他领域，达到推广和普及的作用，漫画在其中就是一个很重要的部分。很多游戏往往会通过漫画化来积累人气，吸引玩家之外的人来尝试游戏，这些漫画中既有原作的精髓，也有作者自己的发挥与尝试，无论是喜欢游戏本身还是对漫画有兴趣的人都会被这种形式所吸引。

目前，已经有很多受欢迎的知名游戏作品被改编成了漫画，不过由于很多官方漫画并没有中文版加上杂志篇幅的缘故，这里的介绍主要以我们可以看到的中文版漫画为主，数量也仅仅是沧海一粟，希望可以让大家对这种看游戏的形式产生兴趣，发掘出更多自己喜欢的游戏漫画。

女神侧身像



悲壮凄美的故事再度上演

《女神侧身像》第一作一经推出就受到了一片好评，不光是游戏独特的系统吸引了玩家，本作在角色扮演游戏中出类拔萃的剧情也深深感动了许多人。由土方悠绘制的《北欧女神传说》就是对游戏剧情的重演，描述了女武神来到人间寻找战魂的故事，土方悠的画风刚劲而不失飘逸，与原作的气氛非常符合。不过由于漫画只有2卷的缘故，在着重刻画主线剧情的同时，对支线剧情也难免有所精简。

勇者斗恶龙



作为国民级的角色冒险游戏，《勇者斗恶龙》的游戏陪伴了一代人的成长，由它改编的漫画也陪伴了一代人的成长。国内最早接触到的关于它的漫画就是由三条陆原作，稻田浩司绘制的《神龙之谜》（又称《勇者斗恶龙 达伊的大冒险》），这部日系勇者作品的不朽名作于1989年开始连载，共出版了37册之多，由于漫画本身的剧情设置也非常精彩，在国内也曾引起过一场阅读的风潮，使漫画和游戏在完全不经意的情况下，向对方的方向各自迈进了巨大的一步。

除了《神龙之谜》外，由《勇者斗恶龙》改编的漫画也有不少的数量，像是藤原カムイ绘制的以游戏前三作为主的《勇者斗恶龙 罗德的纹章》和以第7作为蓝本的《勇者斗恶龙 伊甸的战士们》；神崎将臣绘制的《勇者斗恶龙 幻之大地》；吉崎观音绘制的《勇者斗恶龙外传》等等，对于没有玩游戏而想了解游戏剧情和世界观的玩家是个很好的选择。





最大、最美、最梦幻的少年冒险

女神转生



和“《最终幻想》系列”、“《勇者斗恶龙》系列”并称为日本三大角色扮演游戏系列的“《女神转生》系列”，由于其各种复杂的设定、晦涩的剧情和与众不同的世界观，其实非常适合以漫画的形式来表现。由它衍生的漫画有亚热夏央绘制的《真·女神转生战记》和御祇岛千明绘制的《真·女神转生 东京默示录》等，目前，转变为学园冒险游戏的《女神异闻录3》的漫画化也在进行中，由曾我部修司主笔，并已经出了单行本的第一册。





黑白格中的异色世界

幻想水浒传



《幻想水浒传》并不是太容易漫画化成功的游戏，想要将108个同伴刻画得传神确实不容易，而且收集同伴的过程还容易被人看作流水账，不过忽略这些麻烦后，每作都围绕着宿命、纹章、势力的斗争而展开的剧情也确实波澜壮阔、令人神往，这套由志水明绘制的《幻想水浒传Ⅲ》就将这一点很好地描绘了出来。虽然《幻想水浒传Ⅱ》是系列爱好者心中不可替代的经典，不过相信本作对系列支持者来说也会有一击必杀的效果。另外，饭田晴子等人也为本系列绘制了一些漫画集。



108星扬帆起航

遥远的时空中

勇敢的少女们奋斗吧！



《遥远的时空中》应该是游戏和漫画结合并相互推进得最成功的典范之一，1999年，水野十子担任了电脑游戏《遥远的时空中》的人设，之后为了给游戏积攒人气，水野于2000年开始在月刊《LaLa》上连载根据《遥远的时空中》改编的同名漫画。漫画刚一推出便在少女人群中引发了惊人的效果，不光漫画人气经久不下，许多不玩游戏的女孩子们也纷纷为了这部游戏买了游戏机回家。

目前，“《遥远的时空中》系列”仍在坚持着漫画化的路线，新的《遥远的时空中4》也开始了漫画连载。玩一遍游戏，看一遍漫画——这已经成为了系列FANS的习惯；游戏收一次钱，漫画再收一次钱——这也已经成为了水野十子的固定工作。

传说系列



保持着传统角色扮演游戏特点的“《传说》系列”不仅游戏本身非常尽职地每隔一段时间必定要推出一作，漫画的数量也是相当多，光是关于里昂的漫画就有几个版本，足可见人气之高。另一方面，“《传说》系列”跌宕起伏的剧情和优美动人的感情描写也很适合作为漫画来欣赏，再加上游戏中各种有趣的人物对话和性格分明的角色们，让改编的漫画家大有发挥的余地。《仙乐传说》、《宿命传说》、《永恒传说》、《深渊传说》等等素质优秀的漫画作品足以满足FANS的要求。



人气爆棚的美少年与美少女传说



塞尔达传说 绿色少年的传奇生涯

作为一个具有典型意义和高知名度的绿帽子勇者，林克的形象自然得到了广泛性的关注，他的冒险故事也几乎都被绘制成了漫画，以另一种形式记载下了他走过的历程，而且其中不乏精品。姬川明的《塞尔达传说 时之笛》、《塞尔达传说 梅祖拉的假面》、《塞尔达传说 四支剑+》、石森章太郎的《塞尔达传说 众神的三角力量》等等十几部漫画的惊人数量令人惊叹。

近期游戏改编漫画新作醒目！

怪物猎人

这部由真岛浩绘制的《怪物猎人》漫画是讲谈社旗下新杂志《少年Rival》在创刊号刊登的大型连载之一，也是借着《怪物猎人》巨大的人气推出的主打漫画，该漫画目前推出了6话，仍在继续连载中。漫画的剧情以《怪物猎人》世界观为背景，描写了原创主角的冒险故事，对于战斗时的描画非常有趣，相信玩过游戏的人会看到自己熟悉的很多东西。另外，真岛浩的风格越来越像尾田荣一郎了，希望他编写剧情的能力也能向尾田进化吧。



狩猎的季节开始了

逆转裁判



《逆转裁判》这部刚开始连载的漫画应该是近期最受关注的游戏改编漫画作品之一，它从时间上来说应该是承接了《逆转裁判3》之后的故事，剧情则完全出于原创，画风也将原作的风格延续得比较彻底。精彩的推理、爆笑的对白、感人的结局都相当吸引人，值得推荐给所有《逆转裁判》的爱好者。本作的剧本是悬疑作家黑田研二撰写，前川和夫担任绘制工作，相信这种模式能让本作的漫画版走得更久。



全新的故事，全新的舞台！

战场的女武神 盛开于战场的花朵





《战场的女武神》漫画相较起来比较忠实于原作，因为游戏剧本本身就写得不错，节奏把握也很成熟，所以漫画作者只要在细节方面做一些调整其实就可以成为一部不错的作品。本作的漫画版已于5月26号开始了连载，漫画作者是曾经绘制过《寒蝉鸣泣之时 鬼曝篇》、《寒蝉鸣泣之时 现坏篇》的作者鬼头えん，虽然无法重现原作的水彩风格，不过从设定图上就可看出他对于角色的刻画还是可圈可点的。

电影前线 MOVIE ZONE

本栏目内容与光盘联动

《超级闪电狗》 Bolt

上映日期 2008年11月26日（美国）



本片是迪士尼继《四眼天鸡》、《拜访罗宾逊一家》、《圣诞夜惊魂》之后第四部采用数字3D（立体电影）形式上映的动画片。片中的主角是一只在银幕上扮演"超狗"并因此自认为有超能力的小狗Bolt，它将在影片中徒步横穿2000多英里，展开一场精彩纷呈的冒险经历，喜欢动物题材的读者不要错过。



《W》 W

上映日期 2008年10月17日（美国）



本片主要聚焦了美国总统布什的政治生涯和多变的人生经历，包括他和父亲老布什之间的关系，他为入主白宫所进行的斗争，以及他如何寻觅到自己的爱情和信任。电影从小布什年轻时代讲起，展现了他在德克萨斯疯狂而胡闹的牛仔生活。他曾在耶鲁大学赌博、酗酒，甚至还因醉酒驾车被警察逮捕。同时片中也花费了大量笔墨，描述布什后来决定出兵伊拉克的那段最关键的日子。导演企图从一个更为内在的角度，来审视乔治·布什这位充满争议的政治家。



《枕边故事》 Bedtime Stories



上映日期 2008年12月25日（美国）

本片的译名虽然均为带着些成人意味的《睡前故事》、《床头故事》等等，不过定于圣诞档期上映的故事本身倒是充满了童话色彩。故事的主人公是一位建筑师，工作十分繁忙，有一次，他为了哄自己的侄子侄女睡觉，于是讲了些小故事来催眠。结果，不可思议的事情发生了，那些小故事都变成了真事，在他的生活中一一应验……这个在现实中不怎么走运的男人将要在童话世界成为大英雄。



近期关注 FOCUSING

Moive 电影 《画皮》 Painted Skin



类型 奇幻、惊悚、剧情

上映日期 2008年9月26日

小时候，《画皮》可能是我们所听过的《聊斋志异》中最恐怖的一个故事，美丽的女鬼在一个人都没有的屋子里悄悄将自己的皮取下，用笔勾勒出一条条勾人心魄的轮廓，现在，它被进行了全新的包装，以蒲松龄绝对无法想像的模样出现在了我们的面前……汇集了赵薇、周迅、陈坤等内地中坚演员的本片无疑是近期华语电影中最值得一看的作品，至于它的素质到底如何？还是让我们亲眼见证吧。



Moive 电影 《逝纸》 Ikigami

类型 剧情 上映日期 2008年9月27日（日本）



本片是根据间濑元朗2005年开始在《周刊少年SUNDAY》上连载的漫画《逝纸》改编的同名电影，漫画的原著一开始连载立即在读者群中产生了巨大反响，目前为止，发行量已超过200万册，还曾引起53家电影公司争夺其电影改编权。故事虚构了一个独特的世界观，充满着富有冲击性的情节，描述被告之只剩下24小时生命的人们，是如何度过自己生命里最后的24小时，以及陪伴在他们周围的朋友、亲人又是如何应对突如其来的精神打击。



编辑推荐 EDITOR'S CHOICE

Comic 漫画 《萌瘦身》

其实这本书很难算在漫画的范畴内，它应该要称之为绘本——一本又萌又会教给人瘦身常识的绘本。书中充满着大量可爱的美少女，以胖胖美少女（其实一点也不胖，只是为了剧情需要罢了……）的讲述来告诉读者各种关于减肥的常识和方法，并收录了许多可以用来学习的故事，辅以可爱的少女日记，有趣的插图、各种基本食物的卡路里、减肥小技巧，在欣赏的同时便可掌握瘦身方法，而且也不会像平常的减肥书一样枯燥。当然了，这本书虽说画的都是萌少女，其实主要还是推荐给女孩子看的，如果是宅男的话，还是看知名的御宅族论作家冈田斗司夫写的《减肥笔记》比较好，他可是从117Kg一年间减到67Kg呀，而且是不用断食、运动、减肥产品和减肥课程的懒人式减肥，这种方法真是太让人好奇了(>_<)！如果你正在为自己的体重担心，不妨来取一下经喔。





游戏文化 影漫搜查线

游乐传音

栏目主持 晴天 Vol.5

近期关于《传说》系列的游戏音乐可谓层出不穷，本期除了为大家进行推荐之外，系列音乐制作人樱庭统的详细资料也一并为大家公开，让更多热衷于游戏音乐的玩家了解他在音乐道路上不断前进的有趣历程。最后要通知大家的是，"PRESS START 2008 上海站"歌手征集活动已经接近尾声，想与植松伸夫大师同台献艺的玩家一定不要错过活动的截止时间哦（了解详情请登陆 http://www.levelup.cn/userdefapp/PressStart2008）。

游乐档案库

樱庭统 Motoi Sakuraba

樱庭统 1965 年 8 月 5 日出生于日本秋田县，目前仍然以自由作曲家的身分活跃在游戏音乐界。从小就对音乐就拥有特殊领悟力的他，在就读明治大学期间便和自己的同学长妻撤哉、工藤元太组建了乐团"DEJA-VU"，并于 1988 年发行了他们的第一张专辑《Baroque in The Future》。同年 11 月正式步入职场的长妻撤哉由于个人的原因退出了乐团，而经过短暂的修整之后，樱庭统最终还是决定继续沿着自己的音乐道路前进，并于第二年找来了熟识的上野知己和井下宪顶替长妻撤哉的位置，在同年 10 月完成属于他们的最后一次现场表演后正式宣布乐团解散。而也正因为这个变故，对自己的前途感到迷茫的樱庭统意外地在 1989 年加入了当时日本通讯网（テレネット）下属的开发团队狼组（ウルフチーム），第一次正式接手游戏音乐的编曲工作，再加上之后狼组的一系列变故，也让樱庭统和《星之海洋》和《女神侧身像》系列结下了很深的渊源，即便到现在，一旦这两个系列有新作推出，他都会毫不犹豫地担任游戏的音乐创作。



关于狼组

这个在 1987 年由从日本通讯网独立出来的程序员秋筱雅弘建立的工作室，最初是以电脑游戏为主要开发方向，之后才慢慢向市场逐渐扩大的家用机市场转型，1995 年 12 月接下《幻想传说》（SFC 版）的开发工作后，由于当时的 Namco 对狼组内部的开发工作进行了过多的干预，引起了部分开发员的极度不满，最后他们选择了集体递交辞呈的方式进行抗议，并随后成立了现在大家所熟知的 tri-ace（トライエース），正式宣布独立。

TIPS

樱庭统的第一张个人专辑《戏曲音创》发行于 1991 年，而通过这张纯音乐专辑，他在音乐方面的特殊才能也开始受到各界的广泛关注。其中比较有趣的是，专辑中有一首名为《Motion》的曲目最受 FANS 的欢迎，所以大家就用文字游戏的玩法将曲名中的字母进行了重新组合，得到了樱庭统的昵称モトイン（motoin）并一直沿用至今。

主要作品一览

樱庭统创作的音乐以管弦乐为主，融合偶尔出现的爵士乐、圆舞曲曲风后让乐曲中的节拍变化显得异常丰富，甚至一度被弹奏过他乐曲的表演者称为"演奏难度极高的乐谱"。另外樱庭统本人也很喜欢对自己负责过的游戏原声音乐集进行重新编曲，推出感觉焕然一新的 AST 来吸引 FANS 的目光，而且其作曲速度之迅速，也曾得到樱井政博等知名游戏制作人的称赞。

年份	游戏作品
1995	幻想传说
1996	星之海洋、光明圣柜
1997	宿命传说
1998	星之海洋 第二个故事 光明力量III
1999	马里奥高尔夫64、女神侧身像
2000	马里奥网球64、永恒传说
2001	星之海洋 蓝色星球 黄金的太阳 开启的封印
2002	黄金的太阳 失落的时代 宿命传说2
2003	星之海洋3 直到时间的尽头

年份	游戏作品
2004	星之海洋3 导演剪辑版 重生传说
2005	深渊传说
2006	女神侧身像2 希尔梅丽娅、风雨传说
2007	信赖铃音 肖邦之梦 星之海洋 初次启航
2008	任天堂全明星大乱斗X 宿命传说 导演剪辑版 星之海洋 二度进化 仙乐传说 拉塔特斯克的骑士 薄暮传说、无尽的未知 女神侧身像 负罪者 星之海洋4 最后的希望

火热开唱 虚拟偶像化身游戏主人公



对于涉猎动漫音乐界的玩家来说，初音未来这个名字一定不会让你感到陌生，这个在 2007 年根据日本 Crypton Future Media 公司发行的声音合成软件而制造出来的虚拟偶像，以其独特的声音在短时间内受到了众多玩家地追捧，迅速成为了 ACG 界一颗迅速崛起的新星。近日，SEGA 公开了一款 PSP 平台上以初音未来为主角的原创音乐游戏《初音未来 DIVA 计划》，预计在 2009 年春季发售。和以往在游戏中所扮演的角色不同，这次初音未来除了为玩家奉上自己的拿手歌曲外，还会根据玩家的表现跳出许多优美的舞蹈，而且为了让玩家发掘音乐游戏之外的更多乐趣，游戏还专门设计了以音乐为主线的故事模式，其中打扮初音房间的设定更是会让 FANS 大呼过瘾。想让自己和全面 3D 化的初音未来在游戏中相遇吗？那就千万不要错过这款为你量身定做的游戏。



初音未来

Profile	
年龄	16
身高	158cm
体重	42 公斤

豆知识 DTM

全称 Desktop Music，是使用电脑或电子乐器通过 MIDI 输出的方式来演奏音乐，并进行音乐制作的行为总称。之后日本雅马哈公司将自主开发的声音合成引擎"VOCALOID"融合到了这种音乐制作方式中，实现了模拟真人演唱歌曲，而大家所熟知的"初音未来"则是利用改良型引擎"VOCALOID2"所创造出来的。

近期推荐

青春的闪电十一人

原名：リーヨ！青春のイナズマイレブン

出处：《闪电十一人》主题曲

演唱者 T–Pistonz

作为一款以足球为主题的热血游戏，这首充满动感气息的主题曲在游戏一开始就很好地调动了玩家的情绪，促使大家投入到一场场与对手的火热较量中。标题中的"リーヨ"其实是根据日文语法所衍生出来的词语，含义为加油、打气，如果遇到什么不开心的事情，找这首歌来听听，说不定就能让你对接下来的生活充满希望哟。



这支由 6 名男性成员和 2 名女性成员组成了奇妙组合，绝对是目前日本音乐界最具个性的团队。除了不凡的演唱实力外，他们兼具动感和喜剧元素的舞蹈也培养出了固定的 FANS 群，从几岁小孩到 30 多岁的中年人应有尽有。这次为《闪电十一人》演唱的主题曲，也是他们涉猎游戏音乐的首款作品。

《薄暮传说》OST

发行日期：2008 年 8 月 20 日　作曲家：樱庭统

或许很多玩家在看到这张原声音乐集时都会有一个疑问："明明游戏碟只有一张，原声音乐集却有足足四张，游戏中真有那么多背景音乐吗？"其实只要你听完所有的曲目，就会发现这些音乐中有不少都是对之前的某个曲目进行了重新编曲，而呈现出了完全不同的感觉，以迎合当时剧情的需要，这也算是樱庭统作曲风格的一种体现吧。



《魔塔大陆2 八音盒音乐集》

发行日期：2008 年 8 月 25 日



虽然距离《魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗》推出已经有相当长一段时间，但是游戏中那些宛如天籁的音乐却一直萦绕在玩家耳边，久久不能忘怀。这张由官方发行的同人音乐集很巧妙地将游戏中的经典曲目用八音盒的发音方式进行了重新演绎，尤其是最后附赠的《企鹅之歌》更是由志方あきこ亲自演绎，绝对是 FANS 不能错过的曲目。

《传说系列战斗音乐混音集》

发行日期：2008 年 8 月 27 日　作曲家：樱庭统

又是近期一张来自"《传说》系列"的音乐集，同时也是系列作品第一次以"战斗音乐"为主题而发行的混音专辑。作者樱庭统在专辑中再次发挥了自己的创作实力，将以往让玩家感到热血沸腾的经典曲目进行了全新的演绎。



栏目主持 九兵卫

邪魔院

体会异国文化的魅力

从本期开始九兵卫就正式登场啦！能成为“邪魔院”的主持小九很高兴，不过也感到责任重大。在这里郑重欢迎各位读者来信和我九兵卫交流有关日语以及日本文化的事儿，共同将“邪魔院”办成大家都喜欢的栏目。（提问、建议、投稿请发e-mail至：ucg@ucg.com.cn）

昆明的周珂读者来信询问大学里的日语专业为什么对入学者的英语水平有要求。答案很简单，日语中有大量从英语的发音演变过去的外来词汇，所以没有一定的英语词汇量理解起来就会多少有些困难。毕竟，语言这种东西都是相通的，所以为了更好地掌握日语，先把英语基础巩固一下也绝对不是什么坏事，加油啦！多说无用，赶紧来看这期的话题吧！

东瀛采风

奇特的温泉之旅

说起温泉，当然得提到温泉之国日本。因为温泉是地下水获得一定地热能量后涌出地表而形成的一种特殊自然景观，所以地处火山带的日本各地的温泉也特别多。这期九兵卫就带大家做一次特别的温泉之旅，走近那些并不为我们熟知的日本温泉。

地狱温泉

日本有很多火山，在这些地理条件恶劣的火山地带通常寸草不生，让人感觉就像是来到荒凉的地狱一样，所以人们很形象地称这种地方为地狱地带或者地狱谷。虽然“地狱地带”不适合动植物生存，但由于火山周围地热资源丰富所以容易形成天然温泉，这也是日本各地的地狱温泉名字的由来。位于秋田县的玉川温泉是日本最著名的地狱温泉之一。



▲由于玉川的地狱温泉大都位于山脊上的岩石堆中，所以这里又被人称为“岩盘浴”。

雪山温泉

在被积雪覆盖的雪山上泡温泉光是在脑海中想象一下就会让人觉得很神往。就算是在冬季的日本，我们同样可以找到泡温泉的好去处。雪山温泉的共同点是海拔都比较高且大多处在人迹罕至的雪山深处，所以一般很少得到人为的开发与利用。位于本州岛中部的长野县由于其有着独特的地理优势，因此其境内雪山温泉也是全国最有名的。



▲连猴子都忍不住要到这里来泡澡，更何况是人呢？

七色温泉



■新泻县有名的露温泉含有硫酸盐等矿物质，看上去就像乳白的牛奶一样。

既然是地下水，温泉中自然就会含有丰富的矿物元素，因此日本也有着很多五颜六色的温泉。千万不要以为这些色彩斑斓的温泉只是用来观赏的，它们可是都有着丰富的疗养作用呢！白色的硫磺泉可以治疗哮喘和糖尿病；绿色的盐化泉可以治痛风和血管硬化；茶褐色的氧化铁泉能缓解贫血与风湿病；蓝色的明矾泉可以杀菌和治疗皮肤炎症；黄色的铜铁泉还能治疗高血压……由于矿物分布存在局限性，所以即使是在温泉之国日本也只有北海道和山形县的少部分地方同时有五色甚至七色的温泉存在。

血池温泉



■冒着浓浓热气的血池让很多人都望而却步。

位于九州东部的大分县是日本最著名的温泉胜地，这里的别府温泉与由布院温泉被人们和静冈县的伊东温泉一起并称为日本的三大温泉。但凡来到大分县别府温泉地的人，都会去名列“别府八汤”之首的血池温泉游玩一番。这里之所以被人叫做血池并不是因为温泉的成分由血液组成，只是因为温泉中富含铁和多种稀土元素而呈现鲜红色才被人们起了这么一个恐怖的名字。

流行与时尚

日本的三大电器街

秋叶原

玩游戏看动漫的读者对于秋叶原这个名字应该再熟悉不过了吧。作为在日本乃至世界都声名远扬的电器一条街，坐落于东京都千代田区的秋叶原不但栖居着大量出售电子商品的贩卖店，同时也是全日本ACG行业的风向标。虽然五花八门的女仆咖啡店一直是秋叶原引以自豪的靓丽风景线，但近年来“秋叶原狩猎”等时有发生的御宅族犯罪事件，也给这条全日本最大的电器街的形象带来了一些负面影响。

日本桥

大阪是日本的第二大都市，这里有着一条同样著名的电器街——日本桥，人们习惯地戏称其为“东秋叶原，西日本桥”。和秋叶原不同，日本桥不仅是繁华的电器街，它还是西日本的一条重要经济命脉，三井、住友以及三菱等几大财团都在日本桥驻扎。这里具有象征性的地址编号“日本桥一号”，因为通常被人略称为“日本一”，能图个“日本第一”的口彩，所以多年来也是各大银行和证券机构争相抢占的黄金地段。

大须

比起另外两大电器街，位于名古屋的大须虽然规模上不及秋叶原和日本桥，但它同样有着自己的特色，其中最著名的就属大须的拱顶商店街了。在道路两边的楼房上搭建透明的连接拱顶，不但可以为步行逛街的顾客遮风挡雨，还让露天的小店也平添了几分不亚于高级购物中心的味道，因此很受中低阶层商户们的欢迎，拱顶也成了日本关西各地小型商店街的一个特有标志。



闲聊日语

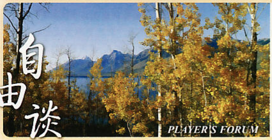
解析战斗台词

最近发售的《超级机器人大战Z》想必不少的FANS都已经玩到了吧，游戏中各个角色精彩的战斗台词总是能让人热血沸腾。遗憾的是，很多不懂日语的玩家理解起这些台词来可能会有点折扣，但好在这些台词重复度比较高，所以这次我们就拣一些精辟的例子地帮大家解析一下其中的日语知识。

首先，在交战之前说一些助长自己士气的话总是必不可少。比如“受（う）けて見（み）ろ”——“接招吧”；“相手（あいて）にしてあげる”——“让我来做你的对手”；“行（い）け”和“行（い）くぞ”意思均可以理解成“上吧”；“そこだ”和“今（いま）だ”都是表示时机已到、箭在弦上的意思；不过有一个词比较特殊，那就是“そりゃ”，很多人都知道这个词是由“それは”的发音变化而来，其实用在战斗中它只是为了威吓到对方的感叹词，并无实际意义，如果单纯地从字面上理解为“那是”便错了。此外，像“食（く）らえ”——“尝尝吧”这类带有命令语气的句子在战斗时也会经常听到。

激烈的过招后，不同的角色还会有一些非常有趣的感叹台词。像受到攻击后仍要顽强回应对手时说的“まだまだ”——“还早着呢”；浮云一般的失败者弥留之际万年不变的那句“馬鹿（ばか）な”——“怎么可能”；嚣张的反面角色最常挂在嘴边的“甘（あま）いぞ”——“太天真了”……平时听多了，大家就会发现这些感叹句能将不同性格的各个角色刻画得入木三分，很直白而且也很形象。

“只要那个角色一张嘴说话，你就能大致推断其在游戏中的最终命运”，这是游戏中的战斗台词告诉我们的一个定律。各位玩家如果不相信不妨去试一下，那可是很灵验的哦！



胜负师：这次的自由谈有点儿特别，因为编辑部公认的"内涵男"泰坦会在自由谈首次登场！编辑们往往优先玩"工作需要"的游戏，所以真正想玩的游戏可能要隔很长时间才能用心体验，这也就是为什么泰坦直到现在才有话要对《失落的奥德赛》说。泰坦也表示这些感想说得很直接，欢迎"奥德赛饭"指正。前几期的一篇《不想结婚的男人》引起了一些读者的争论，有人认为写得比较真实，身边就有这样的情况，又有人觉得把玩家的爱情观、婚姻观写得太消极了。这回，作者又写了个"姊妹篇"，上一篇文章中的主人公如今生活状态已发生了很大的变化，而作者也提出了更尖锐的问题。其中的观点消不消极暂且不论，我们需要面对的一些现实还是切实存在的，视而不见、置之不理也许才是更消极的做法吧。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

失落的《失落的奥德赛》

文 泰坦



▲泰坦在这个进度时差点放弃，还好最终坚持着通了关。

因为工作关系，《失落的奥德赛》我玩得比较晚。一共花了60小时将游戏通关，有几次差点放弃。

坐下来仔细想，为什么更耗时的《FFT》（PSP版）和《魔兽世界》我能玩下去，而这个游戏多次玩不下去？它有什么特别重大的缺陷？也没有。只能说"最后发现这个游戏不太合我的胃口"，但作为游戏媒体的编辑，这么说有点没面子，我可能还是应该明确写出来问题到底出在哪儿。

想了十来分钟，下面就挑点刺：

①战斗节奏慢，打法单调。传统的回合制到游戏后期让人有点厌烦。

②战斗难度几乎全部集中在异常状态上面，在游戏的绝大部分时间里，针对每个迷宫、每批敌人，首先考虑的都是"怎样调整技能和装备来对抗相应的异常状态"，BOSS这样设计也罢了，平常战斗也这样，制作人太刻意追求这些本应是调剂品的东西，导致整个游戏过程从没有过"爽快厮杀"的感觉。这一点是致命的问题。

③施法速度可以长到跨回合甚至多回合的设定实在是鸡肋，让很多魔法的实用性大减，战斗也因此更加单调。比如，连默认"三连击"都跨回合，实在是让人不知道该说什么好。如果你的技能攻击力提高千万别高兴得太早，因为你的施法时间一定会变慢——与其这样平衡战斗难度，何不考虑直接增加敌人的HP，打起来可能还更爽快。

④不死族饰品和技能链接的学习系统操作起来过于繁琐，影响游戏体验。DISC3整张盘，在各角色技能有关联的情况下仍然剧情强制大家分开，控制一组角色时还不能查看和改变其他组角色的饰品装备，这样设计是为了"追求真实"吗？比如托尔顿拿到的一个饰品其实挺适合留给马克来打那个有魔法反射效果的BOSS——打这个BOSS之前还可以多买一些强地震炸弹，一颗炸弹可以炸掉他750HP，扔几轮轻松搞定——但你只能事后才知道，要是你覆盖了之前那组角色的存档……这些设计，对懒得记忆一堆数据的玩家会造成一些困扰。在这一点上《FFⅦ》的魔石连接、《FFⅩ》的晶球盘和《FFⅫ》的执照盘做得都比较成功。

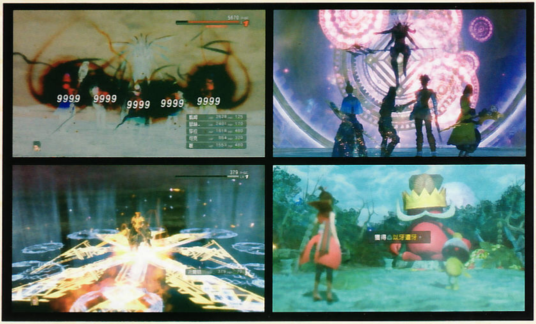
⑤正常流程中敌方有一些半封建半殖民地色彩的旧社会残留的恼人的技能，新时代的RPG都不这样设计了。比如各种龌龊的猴子，随机盗取你的物品和装备，你必须要打掉一个额外的BOSS才能夺回这些东西——第一次看到正打算修练SP的贵重饰品被盗时，我想大多数玩家一定会抓狂然后RESET吧。每多一个这种设计，都会吓跑一批普通玩家。RPG的设计应该符合大部分玩家的基本心理：除非是BOSS战或者玩家自己愿意做交换，否则不要扣玩家的经验值，不要扣玩家的金钱，不要随便拿走玩家已经到手的物品和装备，不要让玩家有机会问你"何必要这样设计呢？叔叔，没别的点子么？"

⑥在绝大多数游戏设计里，物品有一个比物理尺寸更大一些的触发范围，以宝箱为例，只要角色进入宝箱的触发范围内，按调查键即可执行连串的动作——角色自动走到宝箱旁边，调整身体方向对准宝箱，打开并获得物品。而在这个游戏里，物品（包括门）的触发范围实在是令人发指：经常是你接近宝箱时，系统提示你按A调查，等你真的跑到宝箱前面，按键提示就莫名其妙消失了，你需要花N秒来重新调整姿态，精确地对准宝箱，调查提示才会再出现，你才能得到物品。这个太说不过去了。

⑦游戏采用实时3D画面，却不允许转动镜头，这也罢了，偏偏要设计一些明明转下镜头就可以看清楚的陷阱和路线，让你非得吃了亏才能看到。此外，不知道为什么设置了一个放大功能，按LT放大画面（还不是以角色或角色视点为中心放大的），这大概是我二十年玩龄里在RPG中见到的最莫名其妙的功能了。

⑧游戏存档是不保存角色HP和MP状态的，也就是说，你存档后再读档（或者进出一次大地图），HP和MP会全回复。利用蓝色的回复点也可以达到同样的目的——但这种回复点非常少见。如果你想练练级，或者要在BOSS战之前进行一次全员恢复，在绝大多数情况下你只能存档、回到标题画面、读档，非常浪费时间。为什么要让玩家这样不愉快地进行全员治疗？

⑨一些非常有用的提示，如魔法相克的"水-火-风-土-水"，只在存档时随机出现，没法系统地查看这些小提示。还有一些小任务（如送信换取奖励物品）剧情对话之后就不再给你任何提示，任务物品上也没有说明，你如果同时接了几个任务，忘记其中一个的目的地，那你只能去找攻略——这一点对我们做杂志的来说当然也是好事，游戏要是都这样设计，我们的



本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

书才卖得好。

细节问题有很多，帧数和演出效果之类的就不提了。最后再看上面说到的这些，除了战斗系统的问题，其他不算大问题，游戏的平衡性和策略性都已经很完善。此外，千年之梦很棒，音乐很棒(凯姆的女儿临终和葬礼这两段戏的音乐实在太动人了)，要不是这两方面一直感动着我，可能我会放弃通关。

这是一款挑战人耐心的游戏，如果我是在中学时期，或者编辑部安排我负责攻略，那我会摆平这些挑战。但休闲地玩，现在越来越讨厌那些不体贴的甚至故意为难人的设计。

上次和胜员师讨论《战场的女武神》，我觉得《女武神》节奏也太慢，属于故意为难人的类型，想要让评价看得顺眼，就必须频繁S/L，胜员师说：那是你玩的浅，你等着看我的攻略。就这个游戏而言，我承认我没深入研究。

一星期后看到《PS3专辑》上的攻略，我可谓"哑然失笑+扼腕叹息"，这攻略是一流，挑不出毛病，但这种打法需要花多少时间来实验和总结才能做到？游戏是给大众玩的，是给普通人玩的，普通人中有几个能一周目打成这样？事实是：这个游戏实际销量相当一般。这不就说明了问题？再如当年的《Vagrant Story》评价那么高结果卖不动，不是早就说明了问题？

如果我是个普通玩家，如果我不需要摸索极限打法写攻略，如果我玩游戏只是为了图个乐子，我以普通的能力花费常规的时间来玩一款游戏，过程中感到不流畅，感到郁闷，需要频繁RETRY(一些动作游戏例外)才能进行下去，这款游戏至少已经失败了一半。

成功的例子我想举《魔兽世界》，





不需要S/L，即使RETRY也不会让你之前一段时间的游戏过程没有收益，即使你打得不好也可以流畅地进行下去，低级玩家有低级玩家的乐趣，高级玩家有高级玩家的乐趣。另外像《铁拳》这样的纯技术型游戏也可以成功，打得不好只要别跟高手对战，别自己找抽就行了。大前提不能变——我们享受玩的同时不想被玩。如果让玩家不时地感到被游戏捉弄，那是制作人的失败。

现在游戏业不景气，除了我们编辑部做清洁的阿姨都能说出来的大环境因素影响，制作人在"如何适当地为难玩家而又不能做得过分"这方面始终拿捏不好，应该也有点关系。

《失落的奥德赛》毕竟是坂口博信的作品，可是玩过之后看来，即使不提技术和演出效果的不足，游戏理念和可玩性本身也跟今天的《FF》差了一个级别。我以为，坂口哥哥脑子里的观念太陈旧了。以我浅薄的经验和工作经历，我以为：新人的力量和他们对产品的感觉是至关重要的。这个产业，不适合太老的人。

以前纱迦说他也认为《失落的奥德赛》整体来看不如《蓝龙》，我当时不服，现在基本同意了。

我的爱人 你的死神

To be, or not to be, that is a question.

——莎士比亚，《哈姆雷特》第三幕第一景

某日晚上十点，我正躺在沙发上一边听着PS老游戏《异度装甲》的片尾曲《Small of Two Pieces》一边闭目养神，没想到老杨会在这时候拍开我的家门，进门后的第一句话就是"我刚从X县回来，在二级路口下的车，然后打的过来，想起很久没跟你联系了，就过来看看你娃最近过得咋样。"

"还不是老样子，健身写稿打游戏。"我走到书桌前，给自己倒了一杯凉茶，喝了一大口，然后转过头去问老杨："你喝啥子？茶？酒？果汁？牛奶？"

"随便。"老杨嗓音沙哑，脸色灰暗，大概是在路上颠簸久了的缘故。

我从抽屉里拿出一包湿纸巾，递给老杨，"我屋里没多的毛巾了，拿这个擦擦脸吧。"然后走到厨房，在冰箱里拿了一瓶运动饮料，再回到客厅，一边拧盖一边问老杨："怎么样嘛？X县好耍不？"

"好耍得很。"老杨把揉成一团的纸巾丢进废纸篓，然后从我手里接过塑料瓶，"漂亮妹妹多得很。我在那边简直就是'如鱼得水'啊，连肚皮上的肥膘都少了两斤。"

"你娃在外面乱搞，"看到老杨一副眉飞色舞的样子，我就忍不住想要泼他一盆冷水，"要是你老婆今晚上喊你'缴公粮'，那你不就成了'光打雷，不下雨'的巴哈姆特？"

"我离婚了。"

"啊咧？"我端着茶杯的左手不由自主地抖了一下，洒了些茶水在手腕上，幸好杯里装的是凉茶，不然今晚又得拖地了。

"啥时候离的？"我把茶杯搁到书桌上，一边抽纸巾擦手一边问老杨："怎么没听你说过呢？"

"离婚是件很光彩的事情吗？"他反问道。

"你老婆怎么会跟你离婚呢？难道是你'夜路走多了，难免遇到鬼'，在外面风流快活的时候被你老婆'捉奸在床'？"以我对老杨的了解，我敢断定离婚申请不是他提出来的，因为这家伙正处在事业的上升期，没有一个男人希望后院在这种时候起火。就算你想作抛妻弃子的陈世美，最起码也要等到当上驸马爷以后。

"那倒不是。"老杨得意洋洋地说："我现在虽然跟她没有法律上的联系了，但是夫妻关系还在。"

此时此刻我除了"卧槽"以外还能说什么呢？难道说"哇噻！你好有魅力喔，女人跟你离婚以后都还粘着你耶。"问题在于老杨这副尊容怎么看都不像网络意淫小说的男主角啊！

"我也不晓得她是咋个想的。"老杨皱着眉头，习惯性地用右掌摩挲着下巴："她想出去读书，我不想她去，她就要跟我离婚。离了呢，又不慌着走，跟我藕断丝连的，在一张桌子上吃饭，一张床上睡觉……唉！"

"有什么好奇怪的？财色交易而已。她娘家又不在N区，工作却还在，离婚以后，要是搬到外面来住，别的不说，单是房租和饭钱，一个月都要用掉她不少，更别说家具、电器、通讯费和能源费了。而且现在稍微好点的房子，合同一签就是一整年，房租一付就是一个季度，你认为她还会在这儿呆这么久吗？现在她住你屋里头，一个月跟你过几次夫妻生活，就可以吃你的用你的睡你的，难道你还好意思问她要钱？"其实老杨的前妻长得挺漂亮的，我觉得老杨应该还是赚到了。

老杨一拳擂在我左胸，"你小子真是一点自我陶醉的余地都不给我留啊！"幸好我每隔两天就练一次胸肌，不过我还是希望下次他能把目标改为右胸，那边的肌肉更厚一点儿。

"老兄，你都三十岁了，就不要再'假装纯情'了。"我一边龇牙咧嘴地揉胸一边反唇相讥："这些事情其实你早就想清楚了，只不过一直在等一个嘴巴比你更恶毒的人来捅破那层窗户纸





罢了。”

“话虽如此，但这毕竟是九年的感情啊。一下子没了，还真有些失落。”老杨说着说着脸色就黯淡了下来。

“咦？不是四年吗？”

“结婚四年，恋爱九年。”这样算的话老杨的前妻跟他相识时才十六岁……绝望了，绝望了，我对这个遍布“萝莉控”的世界绝望了。

“还好你俩没有孩子，否则你现在更惨。”我也不知道这算不算安慰。上个月初，我有个表弟在他老爹的安排下去相过一次亲，他跟着他老爹前往介绍人家时在我眼里和被农夫牵往屠宰场的羔羊没什么两样。无独有偶，就在今年春节，当我表妹把她那个已经开始谈婚论嫁的男朋友带到外婆家给家人过目的时候，我投向那个白皙瘦削的年轻人的每一道目光都充满了怜悯与悲伤。所以老杨离婚了，我反而觉得这是件值得庆祝的事情。

说实话，我根本就没想到老杨会离婚，因为以他现在的条件，要找到一个比他前妻还漂亮的女人真的很难；我更没想到他前妻会主动提出离婚，因为以他前妻现在的条件，要找到一个物质条件比老杨更好的男人也很麻烦，但他俩就是离婚了，而且导火索还不是其中一方喜新厌旧，仅仅是因为他前妻想要出去读书，给自己充充电，这让我很无语，仿佛刚刚看完一套胡编乱凑粗制滥造的港台言情剧。

然而仔细想想，其实老杨的前妻因为一点鸡毛蒜皮的小事就要离婚也不是完全说不通。这半年老杨都在X县那边接装修工程，钱是赚了不少，可活儿也干得不少，一周七天，至少有五天是睡办公室。好不容易周末回趟家，他前妻又在N区最高档的酒楼当前台经理的，老杨休息她不一定也休息，往往要等到十点过才能回家。他俩一周能有几个小时来“手相牵，目凝望，鸳鸯交颈凤求凰，共翔九天上”？（这首既不像曲又不像词的“长短句”是一位朋友在某论坛的签名）

都说“感情需要时间来培养和维系”，投入的时间不够，那就好比慢跑时供氧不足，使大腿只能无氧酵解一部分葡萄糖，导致你腿酸脚麻，自然就跑不了多久。而在你筋疲力尽的时候，一颗小小的石子儿，或者一处浅浅的坑洼，就足以让你摔倒在地，头破血流，筋断骨折。

说到这儿，我忽然想起另一位前段时间才回归“单身汉俱乐部”的仁兄，他被甩的原因跟老杨一样——业务繁忙。但是他运气比老杨要好一些，失去的只是六年的感情，而且他还没有结婚，不存在婚后财产分割的问题。因为他名字听起来像汽车牌子，那我暂且用Benz作为这位仁兄的化名吧。

吾友Benz大学毕业以后前往成都求职，而他三年前结识的女友也随其前往成都一所高校就读，今年三月，他刚与女友过完六周年纪念日还不到一个星期，就收到一张通过手机短信发送的“你对我没以前关心”卡。“没以前关心”的根本原因是Benz刚刚跳槽到一家温泉度假酒店当人事主管，环境陌生，事务繁多，忙得他焦头烂额，“连午餐都只能喊一碗炒饭来吃”（Benz诉苦时的原话），以期在最短时间内填饱肚子。而他女友的情况又正好跟老杨那对相反，她是住校生，周末才能到Benz家去，这样一来他俩一周能有几小时待在一起那真是用十根手指都数得过来。就在这时候，他女友的一个同学乘虚而入，性格相貌物质条件发展前景我们暂且不说，单算时间，Benz就处在绝对劣势，于是他就理所当然地被暗箭放倒，在愚人节前夕光荣归团。

当然并不是相处的时间不够感情就一定会出现裂痕，你看人家郭晶晶和霍启刚；也不是造成裂痕的原因里都含有“相处时间不够”这一因素，每天朝夕相处却最终劳燕分飞的怨偶恶侣我也见得不少，但是“相处时间不够就有可能导致感情疏离淡漠”这一事实我想没人会否认。而对游戏爱好者来说，这一点就很要命，因为游戏会让人不知不觉地忘记时间。我的意思并不是“游戏爱好者就得不到爱情”，而是要让爱情的种子生根发芽开花结果就必须在爱人和游戏之间作个选择。

要爱情，还是要游戏？这是个问题。

其实对Light user而言，这个问题根本就不是问题，“动漫诚可贵，游戏价更高。若为爱情顾，两者皆可抛”，游戏机嘛，有空的时候拿出来玩一玩，要陪女友的话就让它蹲在墙角或床底吃灰好了。但是对Core user而言，假如一定要做出选择的话，就很艰难了，因为两个都想要，“一个都不能少”。其实真要想“鱼与熊掌二者兼得”，那也不是不可能，只要从Core user转变为Light user，那就OK了。比如我和Benz的一位老友，5年前还是硬得不能再硬的世嘉铁杆，找了个女朋友以后就连游戏杂志都不怎么看了，偶尔用PSP看看影片，玩玩模拟器。今年六月的时候他回老家休年假，朋友聚餐时我和Benz大谈业界趣闻，评说最新大作，而他却经常接不到嘴，插不上话，只好不停地为老婆大人舀汤夹菜盛饭添茶。

此外还有一个办法，那就是以玩游戏为业，比如说跑到游戏媒体当编辑，上班时间就是游戏时间（**编注：其实不是这样的**），那业余时间就能用来陪女友或老婆了，具体操作步骤可以写信去《游戏机实用技术》编辑部请教胜负师和多边形这两位“人生的赢家”。做不了游戏编辑，也可以像我一样作个游戏撰稿人，上午四小时玩游戏，下午四小时写稿子，晚上就专心致志地做个“知心爱人”。要是不喜欢舞文弄墨咬文嚼字，那就干脆搞个电玩店，除了节假日以外，每天上午十点半开门，晚上八点半关门。下午三点到六点通常没什么生意，那就是最适合玩游戏的时间段，像《最终幻想X》的“200次避雷”和《真·三国无双4》的全角色等级MAX，我就是在电玩店打工时顺手完成的。





可惜并不是每一个Core user都愿意“自废武功”，也不是每一个Core user都能够“人剑合一”，这时候他就必须做出选择，是实在找不到游戏玩了才去谈恋爱找老婆；还是先“五子登科”（妻子、孩子、房子、车子、票子），然后再重温昔日的感动？我周围的朋友里好些个曾经的Core user在挣扎摇摆了好几年之后，最终选择了后者，惟一没有“背叛革命”的那个家伙在我看来已经“宅”到无可救药。他曾公然宣称“就算看到3D的裸体女性，也不为所动”，更不会把玩《魔兽世界》和看卖萌动画的“宝贵”时间浪费在“谈恋爱”这种“无聊的事情”上，要不是那家伙动不动就对着绫波丽和凉宫春日的大幅海报喊“Moe Moe”，我都要怀疑他的性取向了。虽然他长得并不难看，把头发剪短胡子刮干净换上一套时尚服饰也能吸引不少“90后”女孩的热切目光。唉……“卿本佳人，奈何为‘宅’？”

至于我本人，倒是没这些烦恼，因为我是个“不想结婚的男人”（笑）。我不是同性恋者，我喜欢美丽的/可爱的/有趣的异性，但我并不打算结婚，所以就不会把玩游戏的时间浪费在陪她们逛街购物唱歌看碟这些毫无乐趣可言的事情上。虽然这么说很冷酷无情，但事实就是如此，我既然没想过让她们成为我爱的那个人，自然不会让她们的地位凌驾于我的兴趣爱好之上。只有在真的找不到事情可做的时候，我才会伪装成一个热切的追求者，去享受狩猎的乐趣。当然要是让我在“跟一个女孩子发生超友谊的关系”和“获得《潜龙谍影4》的‘Big Boss’称号”之间作一个选择的话，我还是会毫不犹豫地选择后者的。

这种“超脱”或者说是“背离社会主流”的想法自然也不适用于所有人，因此这道人生的选择题，还是得玩家根据自身情况寻求最佳答案。

文 FATMAN

关于文章题目 《我的爱人 你的死神》是1999年由金城武主演的一部影片的名字，金城武是艺人中典型的“要爱好不要爱情”的代表。文中的配图均为金城武主演的影视剧，分别是《向左走向右走》、《武者回归》、《神啊，请多给我一点时间》和《如果·爱》。

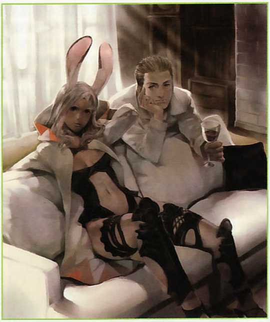
秘密花园

胜负师：我们常说“东西方文化差异”造成了某某游戏系列的地区局限性，而能够突破这种局限性的作品往往就是我们口中的超大作，比如《马里奥》，比如《潜龙谍影》，当然也包括《最终幻想》。虽然是日式角色扮演游戏的代表，但《FF》依然表现出了对世界文化的融合，至少她的发展是往这个方向努力的，这也造就了一大批忠诚的欧美“FF饭”。日本的《FF》同人作品在秘密花园中已经不止一次出现，而这一次，我想把目光投远些，看那些有一技之长的欧美玩家如何用画笔表现自己喜爱的游戏，或许我们能在其中找到殊途同归的感觉。

本期主题：欧美《FF》同人



这样个性十足的“雪崩”小队里头，东方玩家不太好接受的可能就是长得有点后现代的克劳德，以及迪士尼花木兰风格的蒂法。



阳光透过窗帘营造出一种恬静慵懒的气氛，穿着白魔导士斗篷的芙兰性感迷人，而坏小子巴尔弗雷还是那么酷。画功惊人的一幅同人作品。



幻光河中的畅游是《FF X》剧情中段的高潮，是可能在玩家心中留下永恒刻印的经典场面。欧美同人笔下的这对情侣少了些含蓄，多了分激情。



蓝天，白云，飞空艇，绿草，野花，大剑……尽管画面是以摩托车为主体的，但却没有机械的冰冷，反而充满了宁静与温馨。



一幅让人忍俊不禁的恶搞作品。克劳德看着通缉令上的画像一头雾水，而水肿的萨菲罗斯却大模大样地等着公车。“一级战士就一定是帅哥，这只是你们这些小市民一厢情愿的想法。”



谁说莫古利就一定是可爱的代名词，只要把五官稍稍处理一下，那猥琐邪恶的样子更像是一个小小的阴谋家。



巴修大叔的战友沃斯勒(VOSSLER)虽然戏份并不算太重，不过欧美玩家中也有他的粉丝。油画风格的沃斯勒果然味道十足。





对于二头身的克劳德来说，“一刀两断”显然有点太大了，难怪他会露出一张窘脸。

这样的风格让人不禁联想到欧洲童话书中的插画。年轻的空贼船长终日与财宝相拥而卧，的确也很有些童话气息。

※以上同人作品由leveup网友李珍珠收集提供

栏目主持 玛娜&星夜

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：阳光成员 小月生子



★相信很多读者都已经在期待着10月东京电玩展的到来了，按照惯例，下一期中我们就将在TGS特刊中为大家带来来自TGS的第一手情报，敬请大家期待这场第一大游戏展会的盛况！

★前段时间，由于阳光学园信箱的空间已满的缘故，可能有很多读者无法将邮件发送到hr@ucg.com.cn这个信箱，现在这个问题已经得到了解决，之前没能顺利发送Email的读者可以继续给我们发送邮件了。

★中秋长假之后紧接着又是十一长假，这段时间大家应该都休息的很开心吧，回想起来，学生时代觉得一年之中最快乐的上学时光应该就是这段时间了，没有期末考试的烦恼，天气冷热适当，而且还经常放假……虽然之后就是寒冷的冬天和严峻的期末考……呃，还是不要说下去了，让我们进入开心的“读编”环节吧……

本期流行游戏 What's In

什么都有，什么都玩

《天灾 危机之日》Wii（2人）

这不是动作冒险游戏，是动作+冒险+射击+赛车游戏

——在游戏什么玩法都有的设定前败下阵来的炎骑士和玛娜



▶勾起玩家回忆的怀旧画面很有喜感。

最复古游戏

《洛克人9》下载游戏（旁观者：全体小编）

一夜回到解放前。

——《洛克人9》在试玩时，夺下了近期获得欢笑声最多游戏的桂冠。

记忆卡杀手

《超级机器人大战Z》PS2（4人）

每天反复存档读档不下两百次，不知记忆卡还能坚持多久。

——心疼记忆卡但却无法控制自己的纱迦

Q&A



辽宁 下雨了：最近我遇见了一件让我特别郁闷的事，我的朋友要管我借UCG，我告诉他还没看完，大家猜猜他是如何办的？他居然把我爱看的那些栏目都扯了下来，然后不顾我愤怒的目光拍拍屁股走了……害得我又买了一本。你们给我评评理吧（+_+）。

和我以前经常把朋友整本书都抢走再也不还的可耻行为相比……你至少还能看到书的残骸。

Email 扎古的左眼：看了纱迦提到的小编们对战《灵魂能力Ⅳ》失利台词之后，想说一下自己平常用的，给各位小编参考一下。我和自己弟弟玩对战游戏几乎没赢过，每次输了我就用意味深长的语气告诫弟弟说：“用单手玩果然很困难，看来人类是不应该随便挑战极限的！”

我想问的是，你和你弟弟打的时候，当真只用一只手么？

下次你可以参考我的一位大学同学——用脚玩，然后告诉你弟弟：“看来人类果然不应该随便用脚玩游戏！”

韶关 李伟健：看到PSP-3000的发布，不禁感慨万千：当今果然是数字时代，一切数字都在飞速发展！想当初无数人无奈于为何刚买1000就出了2000，现在又眼睁睁地看着3000当孙子，2000当儿子，1000快要成疯子了！诺基亚N系列从72出到78，从81出到82，从95出到96，从5300出道5320……一切的一切，背后只有一个榨钱的阴谋，本人仅代表全中国工资没涨的劳动人民、游戏玩家鄙视他们！

同学，我很高兴地告诉你……NDS也有新机种了。

广州：UCG赠品多为纸制品，奇怪的是有史以来却从未赠送过书签，不知为何。想像一下，老师从高三考生堆积如山的辅导书中看见印有“游戏机实用技术”及“努力学习，拼命玩”字样的书签时会作何感想呢？（笑）

如果我是老师的话，会把后面的“拼命玩”撕掉（－_－）。

Email 李彦瀛：兴奋地翻开第210期，看到了让我眼前一亮的游戏——《光明力量 羽翼》，因为女主角的画风是那么的熟悉，定眼一看，怪不得，原来是いとうのいぢ大神……的妹妹いとうのいざ啊………不知道她能不能出个“虚子”的画册呢？

接着翻到77页，更是让我兴奋，PS3的套餐总计竟然只要1655元！比主机还便宜！和PSP的套餐一个价钱！如果我这封邮件没有在下期杂志伴随着碎（了的大）石出现的话，我就邮寄1700人民币到编辑部，还望小编寄回PS3套餐一套……找下来的钱就当胸口的医疗费好了……

今后必定严防死守，绝对不要再让PS3套装仅售“1655元”的悲剧在杂志上发生。希望各位读者监督。

本期读者语录 赤峰 宋博虎：多哥也在收藏漫画啊！我推荐你弄一套《Touch》（个人意见）祝早日达成《哆啦A梦》的收藏！

计划赶不上变化

常熟 王一帆：上次把十年抽奖的三枚印花寄出去之后，我同桌就天天和我谈判——我要是中了 PS3，就把我的 PS2 给他；我要是中了 PSP，就把 PS2 借给他一个暑假；我要是中了件 T 恤，就把我的 NIKE 球衣给他……嘿嘿，结果我中了什么？Gouki 大哥寄来的明信片！哈哈哈……把他搞得彻底无语了。

Email 张剑：有一点牢骚，210 期附赠的马里奥纸模实在是一个马虎啊，不知道小编们有谁是按照图纸剪出来的？

身体的插槽和头的插槽相连接的部位差远了，根本插不进去。

腿部两个 C 插槽，不知道哪个是正面，哪个是反面，看了示意图之后才知道，两脚弯曲那面是正面。（－_－！汗）

就像您所说的一样，在这里我们确实要向读者们道歉，马里奥的纸模由于失误，标有“脚”字样部分的“D”被误印为“C”，如果严格按照纸模的标注制作，可能会导致读者无法完成纸模的情况发生。为了验证这个纸模的可完成度，我们也特地制作了一下，发现只要找对腿的插槽并不难完成，所以请大家放心。

Email 大白抹布：由于几个月前我们这里开了家很不错的模玩店，而且在它没正式开张时我就进去和老板长谈了一番，结果他以后给我的价均是进货加运费的钱，感动 ing ~ 结果啊，短短三个月我就购入 POP 山治一个、寿屋萨菲罗斯一个、寿屋长曾我部元亲一个、MG 卡碧尼一个，还有塞尔达扭蛋一套、龙珠扭蛋 N 套……苦苦攒着等着买 PS3《生化危机 5》捆绑版的钱啊就这样没了……对于男生来说模玩果然很可怕！

前段时间看到一个理论，说是玩游戏其实是最省钱的爱好，即便是把三台次世代主机全部买齐，不到一万也就可以搞定，剩下来的软件开销就很小了。如果换成其他爱好就很难说了，爱好摄影？一台好一点的单反就要一万多，加上这镜头那镜头、这光圈那光圈……爱好旅游户外？至少两个月去一趟省外，半年穿越一次南北，三年作一次国外旅行吧……爱好车？什么都别说了……想要存钱的人不妨买一台掌机回家，这之后的一段时间里，相信除了电费之外您就不会再有什么娱乐费用的支出了……

最可爱的妈妈

南京 陈果：某天晚上我把小 P 放在床边的垫子上充电，老妈来我房里看电视，二话不说就把垫子拎起来了，小 P 就在我的惨叫声中摔在地上，幸亏它穿了水晶壳护体，不然后果不堪设想……而肇事者居然不以为然地抛下一句：“有没有摔坏啊～坏了我买一个给你就是了嘛～”然后继续看电视……N 天后，我又把小 P 放在老地方充电，老妈走进房里，对着垫子上的小 P 说了句：“让我坐一点啊”，把小 P 往后挪了挪，然后坐在垫子的前端开始看电视……

在遥远的UCG中 vol.4

天津 左婷婷：这次的几张是星夜和卡伦，我感觉他们都适合华丽系，星夜呢，有种军师气质，卡伦有种贵族气，都有做 BOSS 的潜力，什么时候出《遥远的 UCG 中——编辑部大乱斗》一定优先定张特别版（送玛娜手办）给我，哈哈哈……另外，玛娜的画一开始画了好几个版，可全都不太满意，后来听了妹妹的建议才画成这样，总的来说这次还是西域风格比较浓吧。

又说了一大堆，心里真是舒畅啊！我再祝福一下小编们多玩好游戏，多注意身体，我爱 UCG！

《遥远的 UCG 中》终于迎来了华丽的 vol.4，女主角的人设也终于公布啦（奸笑）！再一次感谢左婷婷同学为我们带来的这些作品。



▲西域风情的玛娜。



◀具有军师气质的星夜。



▲不管怎么看都很像吸血鬼的卡伦。

最常见的评分理由

盐城 王悦：打分的话，如果我打 10 分，小编一定认为“这人太假啦！一点也不真诚！没意思！”，如果我打 6 分，小编又会说，“干吗？你这人！你自己做一辑看看！”所以说，我打 8 分！

上海 王晨：这期的 UCG 比往常来得快一些，正好赶上教师节，为了能买到我心爱的 UCG，我花了中午的时间，草率地做了张贺卡，只用了红、蓝、黑三种常用笔制作完成，因为下午有班会课，全班打算在这个时候送礼物。

到了班会课，我很尴尬地拿出了“贺卡”，送给班主任之后，恨不得立马钻地缝去，送好礼物后，班主任很高兴又很不高兴地说：“你们这么做我很高兴，但是你们花这么贵重的代价……（省略几百个字），看，王晨的礼物虽然简单，但心意我领会到了，你们要向王晨学习。”（一场大约有二十秒左右的掌声响起）我无地自容……几分钟后放学，我立刻地遁，顺便把 UCG 买回家了。

这种尴尬的事情我也遇到过一次，小学时自然课要求制作一个手工习作，我因为休息时玩得太久完全忘记了，只好在睡觉前匆匆用火柴盒和鞋盒的盖子做了一个“耕地中的小房子”模型（其实就是把火柴盒粘在鞋盒的盖子上，用水彩笔画了几条蓝色的河流、几棵绿色的树、还有一个无视物理法则长在地上的太阳……）。当我把这个可耻的“模型”交上去之后，它居然和其他同学的手工习作一起被摆在了教室后的桌子上作为展示，长达三个月之久……这三个月间，我每天都恨不得立马钻到地缝里去。

Email 方程宽：最近好像炎骑士大哥有些背运啊，建议去请尊玉观音当护身符带带，也许会转运哦！还有就是，俺实在不明白为啥好多编辑大哥们不敢上镜啊。莫非都没有我长得帅？没关系，没有我长得帅很正常嘛，天下毕竟只有一个方程宽嘛！我还是很希望看到各位大哥的尊荣的。

长得丑不是我们的错，但出来吓人就是我们的错了 －_－！

湖南 丁洪义：没有 UCG 看的日子实在难过，晚上有电脑玩就不觉得，白天少了 UCG 就难熬了。读书时它在教室里陪我（原来我成绩不好是你们害的，嗯，你们要反省），上班时它在公司里陪我，自从上次被 BOSS 抓到我在看 UCG 一顿怒斥后，我才发现《游戏城寨 赠阅版》的存在很好很强大，我可以坐在离 BOSS5 米之距的位置舒舒服服地看杂志，而 BOSS 会认为我在看我们公司销售的打印机方面的资料，我觉得要是把赠阅版做得跟《故事会》一样厚就爽了，哈哈。

感觉你现在上了班，也和上学一个待遇啊。学生是上课看书，你是上班看书；学生是以教科书为挡箭牌，你是以打印资料为掩护。你应该理直气壮地对 BOSS 说，我正在看这本杂志上的某些内容作为工作的参考！

Email 童年回忆：哇，准备能到广州动漫节，不知 UCG 会在那里吗？我要见玛雅姐姐！

谁也不要拦我……让我痛快地泪奔一下再回来。

本期读者语录 广州 岑祺安：可怜的看着 UCG 十周年抽奖活动，偶还是残念的被千万读者给刷下来了，竟然连件 T-shirt 也没抽到。我、我……什么时候能 RP 大爆发啊……

哈尔滨 石屿：如果玛娜还没有BF，会否希望在有一天收到这样一个男人呢？

■日剧《绝对男友》，这是一台被称为“理想男友”的机器人，虽然很理想，但是买下它要花费巨款……



绝对不要（-_-），我养活自己就够呛了，才不要养BF呢！

Email Kimi：上次看到有人提议杂志的奖品从小编家里出，那么各位小编也该有行动表示一下啊！嗯，玛娜出裙下的火星人，多哥出小多边形，胜哥出PS3，星夜给祛痘秘方。至于其他小编嘛，什么正版《MGS4》啊，FF限定主机啊....特别是泰坦啊，把你生日时收到的“性感小美女”照片放到下期小编寄语怎样啊？

你要我出小多边形……
你养么？

这么说现在祛痘膏已经成为我的标志了么？下次小编形象改成手托祛痘膏算了……



试玩风暴 2

剧本 ACE 飞行员 绘 阳光成员 开心快乐



偷拍风波

剧本 玛娜



哈尔滨 石屿：怎么“读编往来”里面大伙看到玛娜设计的游戏都洗洗睡了，我觉得很好玩啊，谁说男性玩家都睡了，我就看得津津有味，而且ACE飞行员不是也超爱买衣服的吗，还被评为编辑部第一个能做到“四大皆空”的神人（怎么说我还有台PS2和一个PSP呢），可见这个市场将会是多么前景广阔。而且Roen不是也大力赞助SE的新作了嘛，说明现在的宅男都在向更注重穿着的方面进步。

当然了，如果玛娜制作的第二个游戏先上市了的话，人类应该等不到第一个游戏就先毁灭了……希望玛娜自己在这个第二套游戏发售之前，先研制出来了针对这个游戏的作弊软件留给自己，但我相信，这个作弊软件会成为第三次世界大战的导火索，玛娜也会被评为继爱因斯坦后世界上最聪明的人，并争相被各国软禁。相信在回顾玛娜一生的时候应该会被总结为“这都是一个游戏惹的祸”。

如果超能力游戏和脑白金不同，真的能发掘出人类的超能力，你觉得我还会向外公布这款游戏吗捏哈哈！到那个时候，我想吃香的吃香的，想喝辣的喝辣的！

我的宝物

上海 徐业：这是我在各种娱乐场所中的“抓娃娃机”里获得的，和游戏也算沾点边吧？图上只是大号的娃娃，200只左右，上次整理的时候拍的。小的（10cm左右）的超过4000只……一张照片是不太可能拍的下的，而且我也没场地，再加上也卖掉不少了，台湾倒是有不少夹娃娃机的高手，我们应该还不怎么流行这个。

一开始夹娃娃只是因为兴趣，而且我家附近碰巧开了家台湾的大型娱乐场所而已，到现在就已变为一个“赚零花钱”的兴趣兼职了……呵呵。

宝物档案	
宝物名称	娃娃群像
入手条件	夹！
入手难度	★★★★



本期读者语录 raiden0527：这次的赠品很好哦～虽然马里奥和斯内克都是别人帮我的做的自己做不来……但尤其是斯内克放在书桌上太有腔调了！

下期预告！《游戏机实用技术》2008 TGS特刊

东京游戏展年度大餐，这回由小编带你逛TGS！



TGS报道始动

万众瞩目的东京游戏展今年改至金秋十月进行。当大家看到这段文字时，小编们已经来到了日本东京，一切工作均已准备就绪。新主机、新游戏、新看点……大家关心的一切都会在下期出现！

DVD收尽精彩

和往常一样，下期特刊将赠送DVD一张，为您全面呈现东京游戏展的魅力。除去火热滚烫的游戏视频，还有东京实景、现场感受等必不可少的精彩内容。

展会以外，一样精彩

除掉展会内容，下期还将收录近期关注大作的全面攻略，包括《寂静岭5》、《真·三国无双5 特别版》等等。多篇特企特稿已经在全面筹备中，各大栏目已做好奉献精彩栏目的准备，必定会让你眼前一亮！

剧本 纱迦

格斗冠军



读编文流

读编往来

游戏·人

《游戏·人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价：16元；《游戏·人》第22辑，定价：14元；《游戏·人》第29辑，定价：24元。《游戏光环DVD》第20、28、29、31辑，定价：8.8元；《游戏光环DVD》第34辑，定价：14.8元。《游小说》第7、9～11、13、18、19辑，定价：9.8元。《Wii专辑》第1辑，定价：28元。《Wii宝典》，定价：28元。《Xbox360专辑》第3辑、第5辑，定价：28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

掌机王SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王SP》第13～15辑、第17辑、第22、27、31辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～67辑、第69辑、第73～77、84、87、88、89、90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第95、96、97辑，定价：9.8.元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》，定价：28元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38元。《口袋玩家》第1、2、9、10、11、12辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》、《PSP专辑VOL.4》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，定价：28元。《NDS宝典》，定价：28.00元，《PSP宝典2》，定价：28.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.2》、《怪物猎人狩猎志VOL.3》定价：12.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第160期、总第164～168期、总第173期、总第178～181期、总第184期、总第185期、总第189期、总第190期、总第192～194期，定价：9.8元。总第203期、总第209～211期，定价：12元。总第207期、总第73·74期、总第137·138期、总第162·163期，定价：19.6元。《游戏小说十年》，定价：42元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

友情提示：《游戏小说十年》将以申通快递方式发出，请邮购读者一定在汇款单附言处留下可以接收快递的手机号码，并保持手机畅通以便查收！（申通不到地址均转发邮政挂号印刷品，恕不另行通知，请见谅！）

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《超级机器人大战 珍藏事典》，定价：24元；《潜龙谍影百科全书》，定价：19.8元；《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》官方小说，定价：14.8元；《爱图e族》第3辑，定价：28元/本；《福音战士新剧场版：序 典藏DVD》，定价：16.8元；《火影忍者剧场版秘卷》，定价：32元；《四叶草》第1辑，定价：16.8元；《生化危机官方小说》第8辑，定价：14.8元；《高达无双全书》，定价：22元；《宿命传说2官方小说 苍黑的追忆》，定价：16.8元；《宿命传说官方小说 苍黑的思念》，定价：14.8元；《机动战士高达00 Meister's Mission》，定价：22元；《变形金刚漫画 特别版 电影前传》，定价：25元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价：24元/本；《模魂志》第23、24、25期，定价：12元/期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第1～4期、第6～12期，定价：4.8元（两本起邮）；第13期、第15期、第16期、第21～26期，第28～31期，定价：5.8元（两本起邮）；第33期、第37期、第38期，第43期，定价：9.8元。《机动战士高达00影像典藏》第2辑，定价：9.8元。《机动战士高达00影像典藏》第5辑、第6辑，定价：12元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

本期读者语录 遵义 王孜楠：几期UCG没买咯，还不知道有了新小编，在下祝新小编工作顺利！

剧本 晴天

广播延时



编辑部图鉴

每当编辑部的大电视前有什么有趣的游戏或是大作试玩，随着旁观者的一声欢呼，众编便会如同收到了召集令一样纷纷放下手头的东西围到电视前对其评头论足一番。《四季庭》、PS3 HOME、《灵魂能力Ⅳ》、《完美机车》、《非洲》……各种游戏都可能成为小编们关注的对象，最近荣登这一宝座的则是《洛克人 9》。



■观战现场

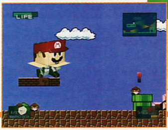
创意图片

北京　吕嘉林：这次的赠品着实不错，比海报好多了（我因为心痛所以不舍得贴在墙上，抽屉里都一大打了）……这些小手工就是好，想摆哪摆哪。

上次的斯内克和这次马里奥的尺寸实在是太合适了，叫我不得不这么干……

▶兄弟，怎么了？





◀snake in a "mario box"。

读编共同话题

近期话题：我想制作的游戏……

“我想制作一款《XXX》+《XXX》+《XXX》的游戏！”、“我要前所未有的华丽画面，见所未见的可怕怪物，目前机能所无法实现的巨大同屏人数”……近期的共同话题中出现频率最高的就是这些集诸多游戏优点于一身的再创作型游戏了，看来很多读者都对现有的游戏抱有强烈的不满，借着这次的话题抒发怨念啊(笑)。当然，除了这些再创作的游戏之外，也有很多读者寄来了很有新意的游戏设定和构想，让小编们不禁感慨：游戏有限，想像无限。

最真实的生化之旅

乌鲁木齐　汪雷：我要将《生化危机》系列”的恐怖和谜题糅合《GTA》的自由度再加上《丧尸围城》中的如潮丧尸，将多位主角放在浣熊城中开始一场崭新的生化之旅。

游戏中加入真实的时间和天气，所有的生活物品都可当做武器而不仅仅限于枪支，物体可破坏性将大大增加。玩家若被丧尸发现，将没有一处地方可以称为安全，大量丧尸会如潮水一般涌出，将门窗和阻挡他们前进道路上的一切摧毁。你将遇到很多幸存者，但他们中有些可能不是善者，趁你不注意，有些人会偷或抢走你的装备、武器然后逃之夭夭，当然你也可以选择抢劫这些幸存者或者一同前进。游戏中地图完全是开放的，玩家有多条逃生路线，碰到好的交通工具也可以选择乘坐，不过车当然也有耐久度的设定，碰撞过多就会损坏。武器方面也有多种选择，你可以自己组装武器，如白天可以选择在枪下悬挂榴弹枪或散弹枪，晚上可以换上手电筒，生活物品也可以组合成武器，如酒配上布条就变成了燃烧瓶，木棒配刀子就是长矛等等。

女玩家的逆袭

Email　贾婷婷：X360 上不是有满足男性玩家的《偶像大师》吗？当然也得有满足女性玩家的《夜店杀手》了！游戏以描述一名美少年进入银座的夜店，努力攀升为业界内排行第一的男公关为主线流程，为女玩家揭示美形世界的点点滴滴（我承认我是在模仿《夜王》……）。其中当然要有服务女性的洗澡镜头啦，还要有和其他男公关暧昧的服务镜头啦，最好还有几个版本，每个版本的男主角也不相同，最后还可以组合推出，提供触摸操作，发展男男剧情……（口水）

圣斗士 Online

北京　许玉琢：游戏中主要分两大属性——代表秩序的“光明”和代表混乱的“黑暗”，同时还有三大阵营——冥王哈迪斯统治的“冥界”，海王波赛冬统治的“海界”和女神雅典娜守护的“圣域”。玩家可以选择自己喜好的阵营，而属性则完全由系统根据玩家在游戏中的状态进行判定。

小宇宙相当于一般游戏里面的“体力”或者“魔力”，玩家只要使用招式就会消耗小宇宙，玩家小宇宙的成长由任务完成的奖励中获得。



残酷的现实

四川　汪寅：我觉得现在所有的 Galgame 都不真实，只会让许多游戏玩家变成了宅男，除了在哄二次元的 MM 上有所心得外，完全不知道真实的世界究竟是多么残酷！从我个人的经验上来看，应该有这样一款游戏：它完美模拟了男性在和 MM 交往的路上那些甜蜜与麻烦的事情，譬如要买礼物给 MM 就没钱买 UCG 了；打不能还手，骂不能还口；不论寒暑要每天接送 MM 上学放学；如果 MM 好看还要担心 MM 变心；要找到一份好工作，天天对着无聊的同事努力奋斗，赚取多多的金钱；要考虑买房，每个月交纳许多贷款；要做家务、加班，休想挤出任何时间玩游戏；要反映出婚姻后的倦怠期……总之，它模拟了恋爱结婚道路上一切麻烦的事情，为所有玩家打一次预防针，玩过这款游戏之后，如果你还想踏入这个可怕的领域，那么你就是真正的勇士！

读编共同话题参与要求

1. 不限字数（如果超过 1000 字的话就可能进入“自由谈”）、不限题材、不限内容（当然要和近期话题相关）。
2. 近期话题会不定期进行更换，下一次的话题会提前几期在“读编往来”中公布。

本期读者语录　克拉玛依　邓天辉：我住在风吹草地见牛羊的新疆，任何杂志都比内地晚到一个星期左右，每次只有在网上提前一个星期看 UCG 的封面解解馋。只要一看到新的一期出了，就每天往报亭跑，跑惯了，售货员叔叔老远看到我就大喊：“还没到！”我很无奈，我还没说要买什么呢，他倒先激动了。

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

BLAZEPRO® 超技

本期奖品由超技电子商行独家提供



本期大奖

Formula Gear 2 合 1 方向盘
（PS2/PC 适用）
2 名



二等奖

PSP 23 合 1 超值套装
3 名

三等奖



PS2/PS3 专用线材
（AV、S 端、色差随机抽取）
10 名



本期特别放送

Wii 白色运动套装或 PSP 金属保护壳
（奖品随机抽取）
8 名

9A 互动信箱礼品名单



大奖 Wii无线双节棍控制器

北京	邓伟明
温岭	王晋平
上海	王佳驰

二等奖 Wii超薄型无线感测器

克拉玛依	邓天辉	上海	应　明
福建	刘东征	北京	张易雄
哈尔滨	石　屿	中山	张钰喆
广州	吴　昊	长春	赵玉婉

特别放送PSP-2000拉链包与皮革包

上海	蔡　斌	清远	黄旭捷	北京	林　莎	盐城	王　悦	扬州	张润鹏
瓦房店	曹满纯	成都	康　剑	厦门	林　耀	宝鸡	吴春生	上海	张　曦
东莞	陈志远	青岛	孔　强	沈阳	刘涤非	天津	邢　斌	天津	张　岩
深圳	邓亮宏	抚顺	孔玉明	济南	刘为良	昆明	徐坤平	南通	张智成
石家庄	范超伟	韶关	李伟健	玉林	罗浪铨	北京	许玉琢	朝阳	赵　冰
北京	葛　旭	肇庆	李潼客	东莞	祁淑娴	合肥	叶元炜	长沙	赵　亮
广州	黄俊杰	开平	梁家豪	赤峰	宋博虎	上海	袁谈杰	哈尔滨	周梦婷

本期问题

1. 本期杂志如果以十分制计算，您给我们打几分？您的理由是？
2. 您给本期的大光盘内容打几分？为什么？
3. 您还希望杂志开办哪些与读者的互动内容？



擅长日语或文笔优秀的你，现在就有机会！

由于杂志社的需要，目前阳光成员急需擅长日语或者文笔好且有一定日语（英语）基础的成员加入。如果你拥有高超的日语水平，或拥有一定的日语（英语）水平及足以写出优秀剧情小说的文笔的话，现在就是加入阳光学园的最好时机了，也许过不了多久，你就会成为我们的小编或是撰稿人哦。

目前急需！ ★精通英语或日语 ★能够熟练地翻译外语文章 ★能自行查找资料并汇总编辑的写作能力 ★具备一般的英语或日语水平 ★文笔优秀，游戏面广 ★能够写出精彩的游戏剧情小说

我们的信箱是：hr@ucg.com.cn

本期改进

在统计了读者对游戏剧情小说的意见并结合大多数玩家要求对老游戏进行回顾的要求后，从本期开始，我们推出了两个全新的栏目：“剧情派”和“复刻殿堂”。

剧情派的主旨是向读者讲述与游戏剧情有关的一切，在玩家在游戏之余可以了解更多有关游戏背景和剧情的事情。

复刻殿堂则是以复刻的游戏为主题，带领老玩家回味以前的经典作品，让新玩家了解复刻作品多版本的各种变化，在“复刻”与“重制”风潮大行其道的今天，我们更期待你的参与和建议，让更多的玩家发掘这些作品的有趣之处。



新小编 九兵卫参上！

哈哈，大家好！小九（以后叫我小九或者阿九就行）刚从学校毕业就直接来到了这里，第一次走进编辑部别提有多激动和兴奋啦！和其他小编坐在同一个办公室里共事，想想还真是不可思议，毕竟自己从上中学那时候起就在看咱们的杂志，现在经过多年的努力终于来到了编辑部的大家庭，感觉就像是在做梦似的呢！呵呵。

大家看到我的小编形象应该就知道，小九是个不折不扣的日式游戏死党（虽说美式大作也舍不得错过），角色扮演和音乐游戏都是自己比较感兴趣的，而对于自己而言感情最深的游戏是《勇者斗恶龙　怪兽篇》，因为它和 GB 曾经陪伴自己度过了最难忘的一段校园时光。由于大学期间闲暇时经常混迹于街机厅，所以小九还对《罪恶装备》和《VR》这两款格斗游戏很有着相当深的执念。目前比较期待是《机车风暴　太平洋裂谷》和 PSP 上的《DJMAX》的新作，至于《勇者斗恶龙》和《怪物猎人　携带版》的新作嘛，看来还要继续等下去了……

另外，小九得向大家招认自己还是个动画迷，对声优也中毒不浅，这带来的后果是自己对 Gal　game 的抵抗力基本为 0（被众人抽飞）。说到小九的小编名，看过《银魂》的读者大概都知道真相了吧，“嘘——，小声点，千万别让其他人知道咱们是那个柳生九兵卫的粉丝。伪娘控华丽地退散吧，嘿嘿！”

言归正传，小九以后一定会发挥自己的特长给大家带来更多有趣的东西，所以还请各位多多给我打气，UCG 永远是属于大家的！

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

①微软有没有可能在近期推出双 65nm 的 X360？我个人认为这从始至终都是玩家和媒体的猜测，从没见过官方明确表态，如果确实没有，我就只好买最新的 60GB 单 65nm 版本，实在不想再等了。②港版主机里附带的色差端子线能不能直接连接电脑显示器，有一个商家说，如果电脑显示器有色差输入接口就可以，是真的吗？③ X360 如果要无线上网，是否要另行购买专用的无线网卡，其他的无线网卡可以用吗？[shenglu]

①微软官方到目前为止并没有对外宣布会发售“双 65nm 版本 X360”的计划，虽然从理论上讲，要达到这个目标并非不可能，所需要的只是时间而已，但对于你目前的情况来说，的确没有必要一味地相信玩家和媒体的猜测，不如尽早购入 X360，体验次世代主机所带来的震撼，所谓“早买早享受”嘛。②你所咨询的那位电玩商家说得的确没错，只要你购买一个支持“色差信号”输入的显示器就能使用港版主机附带的色差端子线在显示器上进行游戏了。③要让 X360 无线上网必须购买 X360 专用的无线网卡才行，目前该配件的官方售价为 579 港币，约合人民币 520 元左右。

①请问 PS2 怎么分行货和水货，日版序列号开头是什么？②高仿手柄和原装手柄有什么区别？③《梦幻骑士》（PS）有没有隐藏要素啊？[Light]

①简单来说，国内电玩店销售的 PS2 主机只要不是大陆版，基本上都是属于水货，而要辨别 PS2 的区域版本，你可以观察主机上型号代码的最后一位（例如 SCPH-90006），其中“0”代表日版、“6”代表港版、“9”则代表大陆版。②对于没有一定购机经验的玩家来说，要区分高仿和原装手柄并不是一件容易的事情，比较直观的方法是看手柄的做工，比如表面是否光滑，按键是否具有弹性等等，其次可以尝试着用手指轻轻刮一下手柄正面“SONY”和“PLAYSTATION”的标志，如果有微微凸起的感觉，那就说明是原装手柄了。③《梦幻骑士》作为系列的初代，最大的隐藏要素应该算是隐藏迷宫“フェザリアンの进化洞窟”了，要进入这里首先需要分别调查“フェザリアン遗迹”最下层和“魔法学院 4F 图书室”右上方的书架得到“ばけつ”和“しし”的接头暗号，接着将剧情发展到拥有自己的根据地，并参加斗技场的比赛赢得“マスタークラスSランク”的胜利，最后前往“シュッツベルグ”右下方的民屋，将接头暗号告诉迷宫管理者，返回自己的根据地找到入口即可。最后晴天再特别附送你两个游戏的小秘籍，只要在游戏过程中连续输入对应的按键，成功后可以听到特殊的效果音并实现相应的功能：

按键顺序	效果
↑→L2L2↓R2R2↑↓R2L2→←□□□	全道具最大数量持有（M2 除外）
←→□□△×	按 START 可以跳过剧情对话

最近要购入 X360，但是在选择视频输出线材上遇到了问题，现在市面上很多 40 ~ 80 元的组装 HDMI 线，但也有六七百元的原装线，我想知道这些线材在显示效果上面的差距到底有多大呢？如果不大的话，到底是什么原因使得价格的差距如此悬殊呢？[dreamdk083]

原装和组装 HDMI 线在制作工艺和使用的材质上无疑存在很大的差别，所以才会出现价格上的巨大悬殊，而且在显示效果上的差距基本上通过肉眼就很容易分辨出来，因此你不妨在购买时让电玩店老板分别用两种线材试一下，最后再决定购买哪一种 HDMI 线。

最近买了根 SONY 原装的 PS3 色差线，上网查证发现市面上有两种不同的包装。不过说是不同，其实也只是些细微差别，就是包装上印刷内容的语言不一样，请问两者有什么区别？是贩售地区不同还是批次不同？都是原装的吗？[Elysion]

根据你提供的图片，这两种包装的 PS3 色差线都是原装产品，只是它们所贩卖的地区不同而已，并不影响你在任意版本 PS3 主机上的使用。



欧美地区



亚洲地区

我是一名 PS3 新玩家，现在碰到了一个问题。我的主机是港版 40GB，用明基 v2400w 的显示器＋组装 HDMI 线玩游戏时，屏幕偶尔会出现横向一条一条的线，而且画面会一跳一跳的，特别是在玩《潜龙谍影 4 爱国者之枪》的时候尤为严重。出现上述情况后，我把 HDMI 线重新插一下就又好了，不知道这是不是哪个部件出了问题？[陈雅军]

出现这种情况应该是与你使用组装 HDMI 线有关，而并非显示器自身的问题，有条件的话，你可以更换一根原装的 HDMI 线，不然就只有尽量减少显示器附近的干扰源，例如路由器、手机等。

3 个月前购入一台日版 Wii 并买了四个手柄，3 个月内四人游戏都很正常，但是昨天突然出现异常：主机只能识别一个手柄，第二个手柄进行任何操作后，两个手柄一起四灯全亮，然后就都失灵了，重启了 N 次主机都是如此。这四个手柄单独作 1P 使用的时候没有任何问题，玩游戏也很正常，所以我就尝试着把电池全部取出换成新的，然后再在主机上重新匹配手柄，结果四个手柄一个也匹配不上，最后我只好断了电源，又重新启动主机，这次莫名其妙地四个手柄都配上了，但是只要一关机，就必须重新匹配手柄，不然就无法操作，另外不知道为什么，我匹配手柄很困难，每次都要按上近 1 分钟才能匹配上一个，有时还匹配不上。这到底是怎么回事啊？[5966551]

如果你的四个手柄都能正常和主机匹配，那就说明手柄本身和主机都应该不存在问题，出现使用第二个手柄就无法操作的情况，建议你按住主机前方匹配手柄的红色按钮 10 秒以上来清除主机之前的识别信息（此时不要按手柄上的匹配键），然后再按照识别手柄的正常操作重新做一遍即可。另外你提到的匹配困难问题，可以先确认一下你的主机附近有没有影响无线信号的干扰源，尤其是金属物品，将它们移走后，情况可能得到改善。

游戏 GAMES

①我是刚刚拥有 360 的一名玩家，最近在打老游戏《九十九夜》，其中关于米菲的成就，我把他打通关而且了瓦特也出来了，可为什么还是没有得到成就呢？这是什么原因？所有关卡是指所有角色的关卡，还是要不同的关卡，因为有几个人的关卡是一样的！②如果我用盗版游戏上 Xbox LIVE 会不会把我存在硬盘上的游戏记录都删除了？或者我再买一台 X360 不刷机，硬盘用原来玩盗版的，这样上 Xbox LIVE 会不会删掉里面的记录和成就呢？[heaven_maobo]

①游戏中所有角色通关都有对应的成就，其中重复的关卡也会根据不同的角色来计算，所以只要你确认已经完成了米菲的五个关卡，那么就应该获得了米菲的成就，你可以在游戏中按下导航键，依次选择玩家的 GAMERTAG 和“检视游戏”再确认一下。②登陆 Xbox LIVE 只会更新玩家的 GAMERTAG，并不会删除硬盘上的任何数据，这跟你是否使用正版是没有关系

本期读者语录 贵州 胡斌：火云你这家伙，《怪物猎人 3tri》的前线就 1 页啊，忒不厚道了，砍手指甲！ 用手刀砍！

的，而且所谓的“被BAN”也是针对通过任何手段改机的X360，只要你所使用的X360没有改机，使用任意硬盘都可以正常登陆Xbox LIVE。

《瓦尔哈拉骑士2》中完成了“秘药调和”、“キノコ狩り”、“绘の具を届けて”、“枯ねない花束”这几个任务后就没有新的任务出现了，难道我遇到了BUG？[grwlone]

如果在游戏中遇到没有任务出现的情况，只要前往新的迷宫再返回村庄就能刷新任务，而针对你的情况，建议前往“ドミルの森”中利用各处的机关打开通往深处的通道到达“セノリヴィア川”后再返回试试看。

《使命召唤4》第一大关的“HUNT”部分有一个成就是要“解救农夫”，但我试了很多次都无法取得这个成就（无论是在队友提示解决掉敌人之前还是之后，我开枪射杀敌人，农夫跑到房子里面去，按说就算是解救了农夫，但是就是没有弹出取得成就的消息），能详细说下具体的步骤吗？[Jia Xin Li]

要取得“Man of the People”成就必须在Price说出“Save the old man”的台词后，再举枪消灭掉和农夫谈话的敌人才行，如果还未等Price说出台词就开枪，或动作过慢让敌人杀死了农夫都无法取得这个成就。

我在《牧场物语中秋满月 男生女生版》中获得了马和狗，每天用刷子刷一次马，也抱小狗，但是怎么不提升亲密度呢？亲密度一直保持两心不变……[malvzhou]

要提升小马的亲密度，除了每天给它刷身体外，最好在牧场里种植一定数量的牧草，而小狗除了每天抱一次外，当它长大后还要记得和它玩捡球的小游戏才行。

《如龙 见参》里“ほ二”的钥匙怎么才能拿到？“酒屋”和“寿司屋”之间的小路上有个醉鬼一直挡着路……[雨音肃 YUI]

你只需要继续发展剧情，从动物绘师·七梧郎处获得“猫戏れの图”、“携带笔”、“墨壶”，并在附近的小猫处触发第一个“天启事件”（选择“背后の获物を……”）后，返回酒屋和寿司屋中间的小路就会发现挡路的酒鬼消失了，然后在道路尽头获得钥匙，打开“预かり所”对应的箱子可以得到“八坂神社の御札”。

有两个《薄暮传说》的问题想请教。①在夜晚的沙漠能遇见冰蝙蝠，但打过这里的BOSS后沙漠就不会变成晚上了，冰蝙蝠的素材也没有打到……那可是升级OVL的东西啊！以后还能遇见吗？②错过了到斗技场都市前学“虎牙破斩”的机会，以后还能学到吗？[248255713]

①“アイスバット”这种敌人的确如你所说，只会出现在夜晚的沙漠，所以一旦你完成了这里的剧情，就无法再遇到它。当然要获得素材“フリーズストーン”并不是没有其他的办法，你只要在后期前往“ゾフェル冰刃海”消灭这里出现的敌人就有很大几率掉落，再耐心地试试看吧。②如果你已经错过了在斗技场都市前学会“虎牙破斩”的机会，那么在后期获得船之后，返回“帝都ザーフィアス”的贵族街会发生对话事件，接着继续深入找到里面的シェル对话，接受他的委托后去下町与一名女性即可学会特技“虎牙破斩”，并获得称号“帝都の有名人”。

有几个《潜龙谍影4 爱国者之枪》的问题希望得到解答。①怎么用麻醉枪打尖叫螳螂？为什么打她都不减气力槽呢？②为什么在最高难度时买不到麻醉弹？③最终BOSS战中怎么发重拳？[ljun1031]

①与尖叫螳螂的BOSS战和以往的战斗有所不同，如果你拿麻醉枪直接攻击BOSS本体是没有任何作用的，必须先用武器攻击BOSS手中的红色人偶，大约10枪左右就能将其打掉（此时画面会有提示），然后在地面上找到人偶，用它来攻击BOSS才能把气力槽先耗完。②根据游戏的设定，最高难度下的确不能购买麻醉弹。③按住L1，再按R1出拳就能使用重拳了。

①由于本人还没有进入次世代，无法玩到《潜龙谍影4 爱国者之枪》这款大作，所以现在只能玩玩PSP版的《潜龙谍影 掌上行动+》过过瘾，我将每个难度都通了四次，但还是无法将人物收集齐……请问除了剧情中的人物（如空降护理、派森、零点上校）和普通杂兵外，还有哪些人物，怎么才能获得他们？②游戏中的密码是什么？我每次输入都提示密码错误……[XFLy]

①既然你已经将游戏的每个难度都通关四次，那么就应该已经得到了裸蛇（Naked Snake）、老年斯内克（Old Snake）、雷电（Raiden）、罗伊·坎贝尔（Roy Campbell）这四名隐藏角色。现在晴天就将最后一名精英士兵强尼（Johnny）的获得方法告诉你：进入Ex难度下的监狱地图，之后打开地图如果能看见在牢房区域有一个蓝色栅栏的标志，那么从隔壁房间的地道绕过被锁住的牢房门，就有一定的几率在牢房的马桶边上找到他，另外由于其拥有“囧部队”的技能，所以很适合在单机任务中捕获敌兵，最后为了不前功尽弃，完成该任务后最好选择退出并保存进度。②游戏中的密码是用来解开被锁定的角色，以下就是日版游戏对应的密码和角色，赶快去游戏中试试看吧。

密码	解锁角色
YLFSSVBCDLGO	电击PLAYSTATION士兵
ZKUJZUYXJUH	FAMI通士兵
TTOGZWSREYD	Arms专门志士兵

问答接待室

随着PSP自制系统的不断成熟，现在邮箱中有关系统问题的邮件已经越来越少，大多数国内玩家也已经将关心的重点慢慢转移到了PSP更多元化的娱乐功能上。所以这次晴天就专门挑选了一则“喜欢在PSP上观看影片的玩家”最关心的问题，希望通过简单通俗的讲解让大家自己动手，也能轻松地转换影片并享受到随身的影音娱乐，或许这些都并没有你最初想像的那么复杂哦。

请问PSP有没有什么专业点的视频转换软件呢？我对转换速度没有什么要求，最好是转换质量好、支持AVC编码和720×480分辨率的。[gaoguojijun]

对于大多数想省事的PSP玩家来说，“WindMencoder”这款视频转换软件（目前最高版本为1.87）无疑是最佳的选择，因为你几乎不需要手动设置任何参数，就能轻松地转换出能够在PSP播放的影片格式。在程序主界面选择“文件”下的“添加文件”（或直接点击左上方的＋号图标）导入需要转换的影片，接着在进程上单击右键选择“综合设定”就能打开设置界面，通常在进行第一次设定后，以后再导入影片就不再需要进行重复设定，下面就让我们一起看看基础的设置方法吧：

①视频：左侧的三种编码方式与最后转换出的文件有关，保持默认的“x264”即可；“分辨率”默认为“480×272”，即PSP的屏幕大小，可以获得最佳的显示效果，如果设置为更大的参数，有可能会出现PSP无法播放的情况；“桢速率”根据所转换的片源可以适当地提高（最高不超过30），如果超过片源自身的帧速率，设置较大的数值没有任何作用。

②音频：类似于我们平常转换音乐文件，AAC格式可以在保证压缩率的同时，尽可能少地减少音质的损失，转换MP4文件时不能选择MP3格式的音频输出。

③输出：可以选择文件最终转换的格式和保存位置，通常来说在保证画质的情况下，选择PMP格式可以生成更小的文件。



④其它：可以在转换影片时增加字幕，在“字幕”前的方框打勾可以单击后方的“…”号选择字幕文件的位置。

⑤截取：选择影片的一部分进行转换，但前提是转换的影片必须支持“Windows Media Player”播放，在“起点”和“终点”前打勾可以选择具体的位置。

本期读者语录 Email street fighter3.3：我觉得游戏剧情小说应当精，而不是是新游戏就写小说，而是大作才写小说，还应当考虑剧情的精彩程度是不是够格写小说，如果可以的话就算是以前的老游戏只要是剧情精彩也可以考虑写。

小编寄语

我们的共同口号——努力工作，拼命玩！

读编交流 小编寄语



★年度糗事：一年前买了套廉价音箱，往电脑桌下一放，发现什么都好，就是重低音太响，而且怎么调都调不低。因为太懒，所以也没管，就这么将就着用了一年，有个音柱坏了，于是就买了套新的。当我把老音箱拿出来时，突然发现原来放倒了……而当我把它摆正后，重低音立马就恢复了正常……

★忽如一夜春风来，PS3一下子多了无数有奖杯(TROPHY)的游戏，搞得人有种玩不过来的感觉。不过每个游戏都需要钱来买，因此要想多拿奖杯，就得多花钱。PS3的奖杯真是比拼综合实力，不光要技艺高超，还得有钱买游戏。

★最近看了很多谈话节目，发现这种节目完全就是在浪费时间，争到最后的结果就是谁也说服不了谁，等于白说。不过意外收获是看那些嘉宾面对质疑时的“应激性”，有些大腕的反应着实有些出人意料，留下不少乐子。

本期个人签名

NO MONEY NO TROPHY,NO TROPHY NO FUNNY!

★自从老妈买了新手机之后就很执着于拍照功能，经常出去逛街都会拍上一些东西的照片，从网上传给自己帮忙参考一下是否值得买。回头想想这种方法其实也蛮不错的，虽然自己不在家人身边，但总能通过一些其他方式和家人进行交流，不过目前自己比较担心的是，这样会不会被别人误会成“商业间谍”啊？

☆最近和好友在讨论“单身问题”时不经意就被雷了一下，因为好友的日文还算不错，现在经常去的就是一个名为“Webkare”的网站，甚至在谈到自己的网络经历时，大有滔滔不绝之势。原来这是一个通过网页互动培养虚拟男友的网站，玩法和一般的恋爱游戏差不多，积极地培养好感度最终就能“有情人终成眷属”。据不完全统计，该网站目前的会员有10万左右，每天页面的浏览次数在350万以上，看来女性玩家的市场果然是潜力无限啊……



★好友自称“等待7年”的《双星物语2》终于发售了，虽然自己对初代没有什么认识，也没有所谓的“阶级感情”，但是这种卡通俏皮的风格还是让自己第一眼看到就颇有好感。估计过不了多久，自己又会被好友拉下水去体验这款“神作”的魅力，如果各位玩家也对这个系列有兴趣的话，不妨先期待一下即将在PSP上发售的系列初代复刻版吧。

本期个人签名

腐女是很强大的……

那天为了“天下聚会”奖品赞助的事情，我拜访了一家公司。等我出来的时候已经是夜幕降临。当我来到写字楼门口，天上开始下起了大雨。我没有带雨伞，正当我踌躇地站在门口看着天上的雨时，我身后走过来一个背包的人。他可能也是因为大雨才停下了吧。当时我看着这位像跑业务的老兄，心里不由得一阵心酸：“可怜的业务员啊，又要淋雨回家了哦……”过了2分钟，我们同时踏入了雨中，令我感到更心酸的是，这位“业务员”拿出了车钥匙走到了一台雷克萨斯ES350面前，而我还在雨中……



本期个人签名

从小到大，约我的我都没有要，我约的最后都没有要我。



○“结石奶粉”事件爆发以来，信箱里多了很多询问我家宝宝情况的读者来信，在此一并谢过，宝宝一直吃进口奶粉，目前一切正常。大家的关爱我感激涕零，你们的来信我都一一保存了下来，将来等宝宝长大了再给他看，要让他知道有这么多未曾谋面的叔叔阿姨哥哥姐姐曾关心过他，我代表我们全家向各位表示由衷的谢意！

△美剧新季狂潮终于来了！《越狱》、《英雄》、《终结者　莎拉·康纳传》等我关心的剧集都已经归来，与《X档案》风格近似的新剧《危机边缘(Fringe)》强力向大家推荐(具体请参看玛娜那边的寄语)，不过《24》、《迷失》、《辛普森家族》和《南方公园》都还不知道什么时候能开始。玛娜还在问我有没有新剧推荐，要知道她已经有六部剧集在追看了啊啊啊啊啊！(Gouki，你在哪里，你在哪里，美剧呼唤着你……)

□《哈利·波特》中扮演赫敏的艾玛·沃森出演的电影《芭蕾舞鞋(Ballet Shoes)》原来去年底在英国就已经上映了，我居然最近才找到预告片……失败！这部翻拍自1975年英国电视剧版的电影在IMDB.com获得了7.4分的观众评分，这对一部非美国电影来说还算不错，“赫敏迷”们千万不要错过。



▲索尼VAIO新机型TT公布！全世界最薄最轻最小的蓝光笔记本……(口水……)

×下期就是TGS特刊了啊！每当这个时候我总要忍不住很俗地感叹一下“时间飞逝，快得我好想尿尿”……今年的TGS一定不亚于E3的精彩，大家就等着看好戏吧！嘿嘿嘿！

本期个人签名

外国人喝牛奶结实了，中国人喝牛奶结石了。



★每天中午走出编辑部后说的第一句话一般是：今天去哪吃？编辑部附近的快餐店是全市价格最高、最难吃的地方，还算勉强过得去的几家却陆续倒闭，剩下最贵最难吃的几家进行改版之后价格再度攀升，本来还可以入口的几道菜也都没了，为什么每次都是择劣汰优呢(T_T)

★有个朋友遭遇了一位真正人不要脸天下无敌的追求者，此人堪称真正的极品猥琐男，在求爱失败并被骂之后的反应是：我知道你很喜欢我，但是我又不是出气筒，我要的是一个温柔贤淑的女人……自此之后她每天都会收到那人教训她应该如何温柔的短信，说那样才能符合他的要求……朋友，节哀顺变吧，碰上这种有妄想症的人只能自认倒霉了。

本期个人签名

真是瞬息万变呀！



●一日去电影院看《李米的猜想》，没想到出影院时却已经是狂风大作，山雨欲来风满楼，从我多年的经验来判断狂风过后肯定是倾盆大雨，于是催促同行的人一路狂奔回家。到家之后却发现外边已经是风平浪静，一点下雨的迹象都没有，但是众人基本都变成了超级赛亚人的发型……顺便一提，《李米的猜想》比想像中的要好，虽然是一个简单的故事，但是整部影片比较流畅，周迅的演技也得到了很好的发挥，推荐。

●《PES2009》的DEMO终于在截稿之前登场了，经过长时间地试玩基本可以确认本作与前作相比还是有着非常明显的进步的，看来这一年多没有白等，现在就等正式版发售体验在线合作模式了！



●日剧断档期还好有美剧顶上来了，《英雄》第三季上来就把第二季的剧情推倒重来，再次拜倒在美剧编剧的脚下，我看你怎么往下编。

本期个人签名

热烈庆祝神七完美升空。

本期读者语录 福建 常昊：多哥！你说的《哆啦A梦》我有全套，如果想要就快点拿你的QQ和所有小编的QQ来换吧！(奸笑)纱迦：你教我围棋，我就给你QQ号！



[神七]要说近来最关心的事情，大概就是“神七”的上天了。尽管游戏里我们早就能随随便便地进行一趟星际旅行了，但现实中人类的飞空试验可谓是艰辛无比的历炼，每一次的飞天都是一次面对未知的过程，其中的种种大概是我们很难想像的。记得曾经在2000年看过一部HBO的剧集《从地球到月球》，讲的是美国登月计划的全过程，片中那种人类面对未知和灾难的勇气至今还让我印象深刻。

[丁丁]早就听说斯皮尔伯格和彼德·杰克逊想要把《丁丁历险记》拍成动画电影，不过最近由于梦工厂正式独立出派拉蒙，这让电影的资金成了问题，祈祷电影可千万别夭折啊……

[电梯惊魂]住得高的麻烦就是上下都得等电梯，最近一次晚上出门就着实被电梯吓出了一身冷汗。晚上上9点多出门，当时楼道的灯坏了，好不容易在黑暗中等来了一班电梯，谁知电梯门开了一半居然是一颗漂在空中披头散发的人头，当时心跳顿时加速。不过等电梯门全打开之后才发现原来是对面美发店的小伙计站在电梯一角拿着那种练习用的模型。因为脑袋下面就只有一根铁杆做支架，呼，实在是虚惊一场……



本期个人签名

No excuse, sir!



1.近期强台风袭来，晚上在家的时候，听到外面的风声狂响阵阵，窗户咔咔作响，整个楼都像是被吹得摇摇晃晃的样子，我壮着胆子出门去看看门外险情如何，却不知为什么刚一推开门就想起了B级片里经常出现的“半块尸体突然砸过来”，以及灾难片里经常出现的“一推开门就被风卷走了”的影像，一瞬间全身的毛都竖起来了……看来看这种类型片太多真的不是什么好事。

2.《Fringe》果然是本季最值得看的美剧之一！第一季第2集的开头就处理得非常强大：一男一女在汽车旅馆的床上，男人进了洗手间，取出针筒和一些工具，像是另有图谋，此时，女人肚子里突然有个东西开始移动并迅速膨胀。到了医院后，医生将她送上手术台，亲眼目睹了从她肚子里取出来一个……(不说了，免得剧透)，不管这部剧集是伪科学还是胡说八道，光是这段悬念的设置就对得起我们花费的时间了，向大家强烈推荐(>_<)!

3.墨菲定律中提到，“如果一件事情有可能向坏的方向发展，就一定会向最坏的方向发展”，昨天我再一次验证了这个定律的正确——当我好不容易走出迷宫走到存盘点且正要存盘的时候，PSP又没电了……

本期个人签名

掰成一半又一半又一半来花——我说的是时间。



[抱怨]

宿舍楼下有一个十分不错的小花园，可最近不晓得是物业管理方面的问题还是某些建筑开发商的阴谋，两天之内就将原本好端端的花花草草连根挖走，然后从别处运来了大堆的建筑材料堆砌于此。虽说眼下的地价可谓寸土寸金，但总不至于连小区花园也要强行征用吧。狠狠地诅咒一下那些利欲熏心的家伙！

[来自大象的怨念]

最近将自己年内玩过的游戏中的角色盘点了一下，发现了一个有趣的现象，那就是大象的出镜率居然特别高。首先是PS3下载游戏《大象》，这款纯属拿大象开涮的益智游戏谋杀了我大量游戏时间。其次是前不久疯玩的《非洲》，其中那个要求拍摄幼年大象的委托任务着实让我卡了很久。而最近的一个，则是画面雷到不行的《洛克人9》，其中一个关卡中会先后出现“大象滚球”，手法笨拙的我总是被大象推出的球砸到空血。唉，如果说2007年我的怨念之物是疯兔，那么我在2008年最大的怨念则非大象莫属！

本期个人签名

大象啊大象，你的鼻子为什么这样长？



▲最近入手一辆Q-STEER遥控小车，真好玩。和女友在外面吃饭的时候都会拿出来在桌上开开，哈哈。

◆很“雷”的《洛克人9》终于推出了，试玩版第一关就难倒不少人。自己最近每天花半小时和《生化尖兵　重装上阵》的SUPER HARD“过不去”，总算磕磕碰碰到了第4区，因此对于这类需要反复RETRY的游戏可以说是“心态相当好”，不就是背版嘛。结果一群人围着好不容易打到关底，见到BOSS，正准备磨拳擦掌干一番的时候，体验版结束了……

◆最近自己所在的球队有机会和同城的一支冠军球队交锋，让自己见识了什么叫真正的强队。那支球队听说有不少都是职业队或者体校下来的，并且配合熟练，刚踢了一会儿就知道完全不是一个级别的，我们就像中国队，他们就像巴西队。

◆接下来的TGS，自己最期待的当然是能亲手玩玩《生化危机5》以及《WE2009》了。请大家届时关注我们在levelup.cn上的官方博客。

◆神七成功飞天，历史又翻开了崭新的一页。不知道你是怎么想的，对我而言航天的终极目标是发现外太空的新生命，“第三类接触”。说起来是我一直认为“人类不是地球上的第一批智慧生物和主宰”，咱们前面肯定还有人，说不定到了某个阶段，就算“通关”，重新开始二周目三周目……



本期个人签名

广电总局，我没啥要求，只求《蝙蝠侠》啊。

[游戏]目前正在玩的游戏有《灵魂能力Ⅳ》、《N+》和《信赖铃音》PS3版。但因为连续的游戏时间比较少，并不太适合用于玩RPG，所以经常拿起《信赖铃音》又放下，断断续续打了四章。TGS的展出游戏列表中没有太多惊喜，不过这些一般来说不是最终名单，说不定会有突然加入展出行列的新作，这也是TGS中最值得期待的部分。

[影视]美剧《英雄》第二季因为赶上去年的编辑大罢工，草草收尾。第三季开始两集了我才想起来去看，看过之后的具体感觉……怎么说呢，要穿越有穿越，要神棍有神棍，剧情的娱乐性和硬伤数量都达到了正统美剧的标准。就我看来，目前还值得往下追。

[语录]胜嫂一个人在家煲虾粥，粥有点溢出了，她就把砂锅拿起来清理。一开始想放地上，怕把地板被烫坏，就放在了门口的脚垫儿上。等清理完灶台，再想把砂锅拿起来，却发现粘住了，怎么也拿不起。胜嫂一用力……“啪！”一声，锅底整个掉了，粥流了一地，于是她只能把脚垫拉到一边，再清理地板。我回来时看到那个脚垫，诧异地问：“咦？怎么上面全是粥啊？”胜嫂不好意思地说：“你仔细看看，上面还有个锅底呢！”



本期个人签名

请不要捐献别人的眼角膜！



▲改良版NDS公布了，跟我上期预测的“下一代”掌机相比，有三条已经实现：

- 内置摄像头；
- 内置闪存；
- 出于外形和成本等因素考虑不再兼容GBA。

新版NDS加入了对音乐和视频播放功能的支持，这原本是PSP的优势。除了跟进PSP，可能任天堂对iPod和iPhone的发展壮大还是比较在意的。以任天堂的实力和亲和力，凭借掌机方面的绝对强势挑战一下便携式播放器市场也未尝不可，未来必然有很多好戏看。话说索尼的Walkman现在是随便什么厂都可以来欺负一下，真可怜。

▲虽然在“自由谈”里说了《奥德赛》很多坏话，但其实还是挺喜欢这个游戏的，不然不会为它消耗60个小时。RPG爱好者们，你们还在守候着“伤了你们的心的”PS3吗？就目前所知12月25日也许是个好的开始。

▲“我可以客观地看待自己，我可不像你。”这句签名连我的老师都用上了，刚开始还没注意，现在才知道出处……

本期个人签名

三连击默认要跨回合……谢谢坂口博信爷爷教会了我忍耐。

本期读者语录 Email liuxing1102：大学和朋友一起玩了两年《怪物猎人》，现在我们毕业了，怀念过去挑灯杀龙的日子，希望大家都能顺利。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

一晃08年不知不觉已经过去大半，又到了收获的十月，而我刊与常州中华恐龙园共同举办的"2008中国(常州)国际动漫艺术周游戏插画征集"活动也迎来了丰收的硕果。最为精彩的6幅稿件和相应的6名获得优胜的画手终于脱颖而出。让我们祝贺他们！相信拿到这期杂志时，很多刚刚结束了黄金周假期的读者都还沉浸在假日的喜悦中，而那些仍在校园里的朋友们，或许已经开始踌躇满志地开始具体实施自己在假期中制定的学习生活等一系列计划了。对于想要在动漫插画方面有所建树的兄弟姐妹们，本刀想说：拿起你的画笔，或许下次的优胜者之中就有你！

2008中国(常州)国际动漫艺术周游戏插画征集 最佳游戏插画评选 获奖名单



北京 张珂

稿件名称：魔兽MM

刊登期号：Tot.207



南京 陈翔

稿件名称：恐龙骑士

刊登期号：Tot.209



柳州 吴锦全

稿件名称：霸王龙

刊登期号：Tot.208



南宁 潘凯

稿件名称：恐龙与女孩

刊登期号：Tot.209



南京 张亭中

稿件名称：黑翼妖龙

刊登期号：Tot.208



深圳 陈斌

稿件名称：新生活

刊登期号：Tot.209



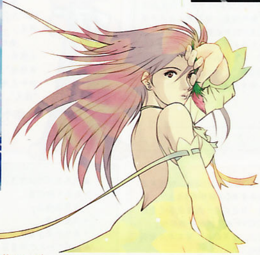
重庆·White Cat

曾经凭借高素质的《怪物猎人》同人作品给大家留下深刻印象的White Cat好久不见了。这次出现在他笔下的是"《Fate》系列"的Saber，不过风格相当另类。"我印象里的Saber就应该是个有着狮子般霸气的女性。"作者如是说，而眼前这名将敌人的尸体踩在脚下的剽悍女武士也算对Saber的另类诠释吧！



上海·EricSakura

"又到了金秋十月，刚刚过去夏天一定给大家留下了美好回忆吧，碧海蓝天和可爱的比基尼肯定是其中最棒的啦！"正如作者所说，没有什么比这样的暑假更值得纪念了。而谈到上图和游戏的关系时，作者称"这只猫猫可是任天堂次次次世代互动体感主机哦！"若果真如此，那任氏真可谓以造福广大男性玩家为宗旨，功德无量啊（笑）！



玉林·Yukikaseni

一幅风格清新的原创作品，流畅的线条和淡雅的配色使画面效果显得飘逸柔美。特别值得一提作者对设计元素的运用，透叠的花朵图案与人物的头发和衣物自然融合，使作品的装饰性得到提高，更为赏心悦目。



上海·K.LL

雷娜，《星之海洋2》的女主角，有着精灵般外貌的外星人。作者通过描绘衣物的自然摆动营造了一种轻盈的感觉。色彩方面则选用了较为柔和的搭配，使人物显得更为可爱。



成都·三宅一生.小虾

以克劳德为代表，来自《FF VII AC》的一众帅哥似乎永远都是同人女们的最爱。而在铅笔淡彩的描绘下，目光柔情似水的克劳德，再配上比身边的蒂法更为娇嫩的肌肤……不多说了，同人女读者们，一起尖叫吧！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录 汕头 何裕贤：我暑假也去学了游泳……和炎骑士一样喝了不少水结果还是会游了，炎骑士要加油咯！

本期博客



奶粉的烦恼

多边形发表于
2008.10A（总第211期）

· 写在前面 ·
FOREWORD

写下这些文字，实在是很不愉快。

当我的宝宝因为一直用进口品牌奶粉喂养而躲过这次"国产奶粉结石事件"的时候，我一点也没有因为任何所谓"先见之明"而感到过一丝庆幸。同为人父，我对那些不幸被卷入这次风波的宝宝所遭受的痛苦，以及他们父母所经历的折磨有着切肤之痛般的感同身受。

2008年，我们经历了北京奥运会成功举办的辉煌，同时也强忍着汶川大地震给川蜀百姓带来的痛苦，可为什么我们还要让下一代接受三聚氰胺的洗礼？为什么偏偏是奶粉这种婴儿赖以生存的食品？为什么偏偏是国产品牌？

太多的为什么，我们无法知晓。

罗老师的忠告

2006年E3的时候，当时在洛杉矶接待我们的罗老师听说我新婚不久，除了给我礼节性的祝贺外，说的第一件事就是："将来要生孩子了，可以找我帮你从美国寄奶粉过去。"并且还列举了一大堆诸如"美国奶粉营养好""孩子吃了不哭"之类的美国奶粉好处所在。我当时对要孩子这件事还没有列入计划之中，所以对罗老师说的这些听起来有些夸张的话也没有放在心上。

2007年E3，我一个人飞赴美国，那时我的太太已经有孕在身，所以对宝宝的一些日常用品的选购都已经提上日程，罗老师得知后又不断向我推荐美国奶粉，有一天还特地带我去了一家很大的药品超市（美国的婴儿奶粉都是在药房出售的），并指着几个比较出名的品牌给我一一介绍，还说"美国婴儿都是喝这种奶粉，喝了后除了拉屎撒尿和饥饿外，平时都不哭的"，我当时还没有什么育儿经验，所以觉得罗老师这话也太夸张了一点。不过我仔细对比了一下几个在国内可以买到的品牌，比如雅培、美赞臣、亨氏、雀巢、惠氏等等，比较结果概括就是"量比国产多，价比国产低"。那年走的时候，买了一箱（六大罐）雅培初生婴儿奶粉让罗老师帮忙快递回到家里，孩子出生后大概不到两个月就喝完了（初生婴儿因为只能喝奶，加上那个时候我太太的奶水不足，所以消耗量惊人），而后拜托罗老师又买过一次。

几个月前，也就是2008年的E3，与罗老师在E3相会后，他又问起奶粉的事情，我告诉他，宝宝在吃惠氏奶粉，在国内也有的卖，品质和美国是一样的。罗老师半信半疑："不见得哦，就算奶粉是美国原产的，也肯定是在国内封装的，品质上肯定有损。"后来我特地打听了一下，大部分惠氏奶粉的确是在国内封装的，不过惠氏的流水线是全部从美国进口的，另外，部分纸盒包装的内袋是在新加坡封装后再运到国内包上纸盒的。（这一点还请有在惠氏工作的朋友指正。）

顺便说一下为什么我选择最终选择惠氏奶粉，其中一个比较重要的原因，是因为惠氏（Wyeth）这个品牌是比较老牌的营养品厂商，我相信很多朋友应该吃过"善存片"这种维生素片剂，它就是惠氏出品的（我每年从美国回来的时候都要带一些美国原装的善存片给爸爸妈妈），这使得我对这个品牌比较信任。不过这纯属个人意见，仅供参考。



▲宝宝已经快一岁了，时间过得真快……

奶粉和奶粉不一样

我其实一开始对奶粉品牌没什么概念，因为按我一直以来对各种产品不同品牌的比较经验来看，品牌与品牌之间的差异更多的时候体现在炒作的概念上，不同品牌用不同的宣传侧重点在消费者的印象中形成差异，从而影响购买取向。比如说我比较偏好可口可乐，但这不等于百事可乐就差在哪里，你倒一杯可口可乐和一杯百事可乐放我面前，我大概有一半的几率会猜错。

婴儿奶粉，与平时我们成年人喝的奶粉味道相差很大，因为它除了要提供更多适合婴幼儿吸收的营养外，还需要在口感和口味上与母乳接近，这样才不至于让宝宝产生排斥。就我所用过的两种奶粉品牌雅培和惠氏而言，仔细比较之下，还是有很多不同之处的。

比如冲调奶粉，不能用100度的开水，需要40度至60度的温水，这样才不至于使牛奶中的蛋白由溶胶状态变成凝胶状态，导致沉积物而降低了牛奶的营养价值。但不同的奶粉冲调效果却各不相同，雅培奶粉冲调后，会在奶瓶瓶壁上有类似没有冲调完全的奶粉残留物，我一开始还以为是水温的问题，后来咨询了雅培服务热线才知道这是正常情况，当然这到底是不是正常情况我也无法判断，就好比三鹿集团一开始还发声明说奶粉中还有三聚氰胺在一定含量以下对人体无害一样，不过我这只是打个比方，并没有贬低雅培奶粉的意思，请不要误会。相反，惠氏的奶粉在冲调后就没有这种现象，每次基本都是完全溶解，不过惠氏的牛奶看上去会有一点点偏黄，真的只是一点点，几乎可以忽略，我致电厂商那边得到的答案也是"正常情况"。不过惠氏奶粉中添加了一种叫做"叶黄素"的微量元素，这种元素对婴幼儿眼睛的发育是有好处的，而我恰好视力不佳，而且近代科学似乎证明近视眼也是有遗传因素的，所以提前给宝宝的眼睛打好"预防针"也是蛮有必要的。



■小家伙现在已经自己能抓住奶瓶喝奶了。

养儿方知父母恩

这句话人人都知道，但只有自己真正为人父母才能体会到真正的含义，像我这样七十年代末八十年代初出生的一批玩家现在也都差不多到了要成家育子的年龄，该是我们体验父母亲当年辛苦的时候了。这篇文章没有任何给某个品牌做广告的意思，只是想告诉大家，一个奶粉就让我和我太太劳神不少，其他方面就更不用说了，同时更能体会到那些遭遇"结石奶粉"毒害的父母的悲愤之情，希望所有的宝宝都能顺利度过难关，健康成长！

· 最近发表 ·
LATEST TOPICS

上帝物语
丁丁发表于2008.9B（总第210期）

游戏之外生活之中
晴天发表于2008.9A（总第209期）

八月狂想曲
纱迦发表于2008.8B（总第208期）

· 最近回复 ·
LATEST COMMENTS

RE：奶粉的烦恼
【2008-9-29 10:24:38 by：纱迦】
想当初多哥去美国买奶粉时，我还笑话他崇洋媚外，现在……不说了……

RE：奶粉的烦恼
【2008-9-29 13:51:18 by：玛娜】
最近的牛奶事件让我做了两个决定：
1. 把多年不用的豆浆机翻出来自给自足；
2. 用库存的三大盒牛奶洗了一次奢侈的牛奶浴。

RE：奶粉的烦恼
【2008-9-29 14:48:51 by：胜负师】
奶粉事件造成的食品安全领域的多米诺效应让人颇为不爽，感觉吃什么都不安全不安心。取消了食品免检制度之后，希望一切都有明显的改善与进步。

本期读者语录
东莞　叶日雄：关于互动板块，本人倒挺希望有个小编与读者的见面会这类的聚会！介绍一些游戏动漫相关的周边给读者！交流一下对游戏界的看法！

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008年10月7日～2008年11月11日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2008年10月2日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	681.83元人民币
100日元	6.43元人民币
100欧元	999.97元人民币
100港币	87.65元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。表中橙色字体为下载游戏。

在《寂静岭 归乡》悄无声息地发售之后，十月和十一月的游戏狂潮即将来临，第一波袭来的是体育游戏浪潮，最好的NBA和足球游戏都将在十月上旬推出，喜爱体育游戏的玩家可以擦亮眼睛紧盯中意游戏的发售日期了。去年年底的创意游戏《勇者别嚣张》也推出了续作，在2代中玩家将能够控制"史上最弱"魔王做出更多的魔物，击败更多的勇者。

10.02 真·三国无双5 特别版

PS2 动作 ■Koei ■6800日元 ■无对应周边 12岁以上玩家对应 推荐度 B



看到这段文字的时候，大家应该已经玩到游戏了。本作是去年次世代版《真·三国无双5》的向下移植之作。和次世代版比起来，游戏的画面有明显缩水，不过系统方面除了游泳之外没有区别，做到了原汁原味。人物方面PS2版还将月英、曹丕等6名角色从大众脸拔为无双武将，不但追加了无双模式，而且动作也是重新设计过的，这点相当厚道。游戏令人惊异地采用了两张碟的设计，不过只有无双模式需要换碟，并不影响玩家挑战自由模式。由此也可以看出游戏中装了多少CG影片，总之别错过。



10.09 超时空要塞 王牌边界

PSP 动作射击 ■NBGI ■4800日元 ■无对应周边 全年龄玩家对应 推荐度 B



《超时空要塞 边界》的TV动画版经过半年的播映刚刚在近日谢幕，FANS就很快可以在PSP上玩到这款由原作改编的游戏了，这还真是趁热打铁。本作交由曾经开发过PSP平台上"《高达》系列"的制作小组来负责，所以游戏本身的素质完全不用担心。此外，为了将原作中的精髓展示出来，游戏中收录了系列多部作品中的名场面、经典机体以及人数众多的机师，甚至连大家耳熟能详的音乐和歌曲也没有漏过，相信"《超时空要塞》系列"的FANS在玩到本作时一定会非常感动。



PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年10月					
7日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: LA Remix	Rockstar	竞速	39.99美元
7日	NBA 09	NBA 09	SCE	体育	39.99美元
7日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	39.99美元
9日	超时空要塞 王牌边界	Macross ACE Frontier	NBGI	动作射击	4800日元
14日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	39.99美元
16日	勇者别嚣张or2	勇者のくせになまいきだor2	SCE	策略	3980日元
21日	蜘蛛侠 暗影之网	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	动作	39.99美元
21日	小龙斯派罗 龙之黎明	The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Sierra Entertainment	动作	39.99美元
23日	加雷特编年史 红辉的魔石	ガーネット クロニクル ～紅輝の魔石～	SEGA	角色扮演	4800日元
23日	萌 麻雀	萌える麻雀 もえじゃん	Hudson	桌面棋牌	4800日元
23日	死神 BLEACH 灵魂狂欢节	BLEACH ソウル・カーニバル	SCE	动作	4980日元
30日	水月 携带版	水月 ポータブル	GN Software	文字冒险	4800日元
2008年11月					
4日	末日战争	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft	即时战略	39.99美元
9日	美国职业摔跤联盟2009	WWE SmackDown! vs. Raw 2009	THQ	体育	39.99美元
11日	职业进化足球 2009	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	体育	39.99美元

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年10月					
7日	裂痕	Fracture	LucasArts	动作射击	59.99美元
7日	NBA 09	NBA 09	SCE	体育	59.99美元
7日	NBA 2K9	NBA 2K9	2K Sports	体育	59.99美元
7日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	59.99美元
14日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	59.99美元
14日	战斧 兽骑士	Golden Axe: Beast Rider	SEGA	动作	59.99美元
14日	海豹突击队 对峙	SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation	SCE	动作射击	59.99美元
14日	死亡空间	Dead Space	EA	动作冒险	59.9美元
14日	摇滚革命	Rock Revolution	Konami	音乐	美版未定
14日	黑道圣徒2	Saints Row 2	THQ	动作	59.99美元
16日	纵横四海	Age of Booty	Capcom	即时战略	9.99美元
17日	职业进化足球2009	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	体育	59.99欧元
19日	摇滚乐队2	Rock Band 2	EA	音乐	59.99美元
20日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99美元
20日	大富豪	Monopoly	EA	模拟经营	39.99美元
21日	生化奇兵	BioShock	2K Games	主视角射击	59.99美元
21日	传奇 潘多拉魔盒	Legendary	Gamecock	主视角射击	59.99美元
21日	孤岛惊魂2	Far Cry 2	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
21日	小小大星球	LittleBigPlanet	SCE	平台动作	59.99美元
21日	小龙斯派罗 龙之黎明	The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Sierra Entertainment	动作	59.99美元
21日	蜘蛛侠 暗影之网	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	动作	59.99美元
26日	吉他英雄 世界巡演	Guitar Hero World Tour	Activision	音乐	59.99美元
28日	机车风暴 太平洋裂谷	MotorStorm: Pacific Rift	SCE	竞速	59.99美元
28日	辐射3	Fallout 3	Bethesda Softworks	动作角色扮演	59.99美元
28日	摩托GP 08	MotoGP 08	Capcom	体育	59.99美元
28日	歌星 第2季	SingStar: Vol. 2	SCE	音乐	59.99美元
2008年11月					
4日	007 余温之恋	James Bond: Quantum of Solace	Activision	动作射击	59.99美元
4日	马达加斯加2 逃离非洲	Madagascar: Escape 2 Africa	Activision	动作	59.99美元
4日	火影忍者 终极忍者风暴	Naruto: Ultimate Ninja Storm	NBGI	动作	59.99美元
4日	末日战争	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft	即时战略	59.99美元
4日	抵抗2	Resistance 2	SCE	主视角射击	59.99美元
9日	美国职业摔跤联盟2009	WWE SmackDown! vs. Raw 2009	THQ	体育	59.99美元
10日	致命格斗对DC漫画英雄	Mortal Kombat vs. DC Universe	Midway	格斗	美版未定
11日	使命召唤 战火世界	Call of Duty: World at War	Activision	主视角射击	59.99美元
11日	镜之边缘	Mirror's Edge	EA	动作冒险	59.99美元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年10月					
7日	古惑狼 失魂怪物	Crash Bandicoot: Mind Over Mutantt	Activision	动作	29.99美元
9日	可爱幼犬DS2	かわいい仔犬DS2	M.T.O.	模拟育成	4800日元
9日	铁道检定DS	铁道检定DS	Spike	益智	4800日元
14日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	39.99美元
14日	火影忍者 忍者之路2	Naruto: Path of the Ninja 2	D3	角色扮演	29.99美元
16日	AWAY 混乱的迷宫	AWAY シャッフルダンジョン	AQ Interactive	角色扮演	4980日元
16日	卡片召唤师DS	カルドセプトDS	SEGA	桌面棋牌	4800日元
21日	蜘蛛侠 暗影之网	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	动作	39.99美元
21日	小龙斯派罗 龙之黎明	The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Sierra Entertainment	动作	39.99美元
23日	你的勇者	キミの勇者	SNK Playmore	角色扮演	4800日元
23日	令旗所向	配のゆくえ	Koei	文字冒险	4800日元
23日	淑女风范	わがままファッション ガールズモード	Nintendo	模拟育成	4800日元
23日	恶魔城 被夺走的刻印	悪魔城ドラキュラ 奪われた刻印	Konami	动作	5000日元
23日	噬魂者 美杜莎的阴谋	ソウルイーター メデューサの陰謀	NBGI	动作	4800日元
30日	我的虚拟王国	MySims Kingdom	EA	模拟经营	3800日元
30日	希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+	シドとチョコボの不思議なダンジョン 時忘れの迷宮+	Square Enix	角色扮演	4800日元
30日	疑点侦探	いかもの侦探 IKATAN	Cyberfront	文字冒险	4800日元
30日	阿拉蕾	Dr.スランプ アラレちゃん	NBGI	动作	4800日元
2008年11月					
1日	女神侧身像 负罪者	ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者	Square Enix	策略角色扮演	4800日元
1日	阿瓦隆代码	アヴァロンコード	MMV	角色扮演	4980日元
4日	007 余温之恋	James Bond: Quantum of Solace	Activision	动作射击	39.99美元
4日	末日战争	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft	即时战略	39.99美元
6日	星之卡比 极端超华丽	星のカービィ ウルトラスーパーデラックス	Nintendo	动作	4800日元
4日	马达加斯加2 逃离非洲	Madagascar: Escape 2 Africa	Activision	动作	49.99美元
6日	思乡之风	ノスタルジオの風	Tecmo	角色扮演	5800日元
11日	星球大战 克隆战争 绝地同盟	Star Wars The Clone Wars: Jedi Alliance	LucasArts	动作	39.99美元
11日	变形金刚 动画版	Transformers: Animated	Activision	动作	39.99美元

发售日变更游戏

■湾岸午夜俱乐部 洛杉矶(PS3/X360) 10月7日延至10月20日；■亚尔古之崛起(PS3/X360) 10月14日延至2009年第一季度；■女神侧身像 负罪者(NDS) 10月30日延至11月1日；■阿瓦隆代码(NDS) 10月16日延至11月1日

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008 年 10 月			
7 日	古惑狼 失魂怪物	Crash Bandicoot: Mind Over Mutantt	Activision	动作	49.99 美元
7 日	裂痕	Fracture	LucasArts	动作射击	59.99 美元
7 日	NBA 2K9	NBA 2K9	2K Sports	体育	59.99 美元
7 日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	59.99 美元
14 日	猎鹿人	Deer Hunter Tournament	Atari	动作	49.99 美元
14 日	死亡空间	Dead Space	EA	动作冒险	59.99 美元
14 日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	59.99 美元
14 日	战斧 兽骑士	Golden Axe: Beast Rider	SEGA	动作	59.99 美元
14 日	亚尔古之崛起	Rise of the Argonauts	Codemasters	动作角色扮演	美版未定
14 日	摇滚革命	Rock Revolution	Konami	音乐	美版未定
14 日	黑道圣徒 2	Saints Row 2	THQ	动作	59.99 美元
15 日	纵横四海	Age of Booty	Capcom	即时战略	9.99 美元
17 日	职业进化足球 2009	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	体育	59.99 欧元
20 日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99 美元
20 日	大富豪	Monopoly	EA	模拟经营	39.99 美元
21 日	神鬼预言 II	Fable II	Microsoft	动作角色扮演	59.99 美元
21 日	小龙斯派罗 龙之黎明	The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Sierra Entertainment	动作	59.99 美元
21 日	蜘蛛侠 暗影之网	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	动作	59.99 美元
21 日	孤岛惊魂 2	Far Cry 2	Ubisoft	主视角射击	59.99 美元
21 日	传奇 潘多拉魔盒	Legendary	Gamecock	主视角射击	59.99 美元
26 日	吉他英雄 世界巡演	Guitar Hero World Tour	Activision	音乐	59.99 美元
28 日	辐射 3	Fallout 3	Bethesda Softworks	动作角色扮演	59.99 美元
28 日	摩托 GP 08	MotoGP 08	Capcom	体育	59.99 美元
		2008 年 11 月			
4 日	007 余温之恋	James Bond: Quantum of Solace	Activision	动作射击	59.99 美元
4 日	职业赛车	RacePro	Atari	竞速	美版未定
4 日	马达加斯加 2 逃离非洲	Madagascar: Escape 2 Africa	Activision	动作	59.99 美元
4 日	末日战争	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft	即时战略	59.99 美元
7 日	战争机器 2	Gears of War 2	Microsoft	动作射击	59.99 美元
9 日	美国职业摔跤联盟 2009	WWE SmackDown! vs. Raw 2009	THQ	体育	59.99 美元
10 日	致命格斗对 DC 漫画英雄	Mortal Kombat vs. DC Universe	Midway	格斗	美版未定
11 日	使命召唤 战火世界	Call of Duty: World at War	Activision	主视角射击	59.99 美元
11 日	镜之边缘	Mirror's Edge	EA	动作冒险	59.99 美元
11 日	高歌红唇	Lips	Microsoft	音乐	69.99 美元
11 日	命令与征服 红色警戒 3	Command & Conquer: Red Alert 3	EA	即时战略	59.99 美元
11 月	斑卓熊大冒险 3	Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts	Microsoft	平台动作	59.99 美元

Wii

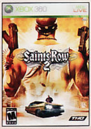
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008 年 10 月			
7 日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	49.99 美元
14 日	摇滚革命	Rock Revolution	Konami	音乐	美版未定
16 日	Wii Music	Wii Music	Nintendo	音乐	5800 日元
16 日	空中杀手 无罪王牌	The Sky Crawlers Innocent Aces	NBGI	射击	6800 日元
20 日	大富豪	Monopoly	EA	模拟经营	39.99 美元
21 日	料理妈妈 2	Cooking Mama World Kitchen	Majesco Games	动作	美版未定
21 日	火影忍者 忍者冲击 2	Naruto: Clash of Ninja Revolution 2	Tomy	动作	49.99 美元
21 日	小龙斯派罗 龙之黎明	The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Sierra Entertainment	动作	49.99 美元
21 日	蜘蛛侠 暗影之网	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	动作	49.99 美元
23 日	天诛 4	天诛 4	From Software	动作	6800 日元
23 日	快乐舞动	Happy Dance Collection	NBGI	音乐	5800 日元
26 日	吉他英雄 世界巡演	Guitar Hero World Tour	Activision	音乐	49.99 美元
28 日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	49.99 美元
30 日	牧场物语 兴奋的动物进行曲	牧场物语 わくわくアニマルマーチ	MMV	模拟经营	6800 日元
30 日	我的虚拟王国	MySims Kingdom	EA	模拟经营	5800 日元
		2008 年 11 月			
28 日	摩托 GP 08	MotoGP 08	Capcom	体育	49.99 美元
4 日	007 余温之恋	James Bond: Quantum of Solace	Activision	动作射击	49.99 美元
4 日	马达加斯加 2 逃离非洲	Madagascar: Escape 2 Africa	Activision	动作	49.99 美元
9 日	美国职业摔跤联盟 2009	WWE SmackDown! vs. Raw 2009	THQ	体育	49.99 美元
11 日	使命召唤 战火世界	Call of Duty: World at War	Activision	主视角射击	49.99 美元
11 日	雷曼 疯兔危机 电视聚会	Rayman Raving Rabbids TV Party	Ubisoft	动作	49.99 美元
11 日	打人要打脸	FaceBreaker K.O. Party	EA	体育	49.99 美元
11 日	星球大战 克隆战争 光剑对决	Star Wars The Clone Wars: Lightsaber Duels	LucasArts	动作	49.99 美元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008 年 10 月			
7 日	古惑狼 失魂怪物	Crash Bandicoot: Mind Over Mutantt	Activision	动作	39.99 美元
7 日	NBA 09	NBA 09	SCE	体育	49.99 美元
7 日	NBA 2K9	NBA 2K9	2K Sports	体育	49.99 美元
7 日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	49.99 美元
14 日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	49.99 美元
16 日	机动战士高达 00 GUNDAM MEISTERS	机动战士ガンダム 00 ガンダムマイスターズ	NBGI	动作	6800 日元
17 日	职业进化足球 2009	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	体育	49.99 欧元
20 日	大富豪	Monopoly	EA	模拟经营	39.99 美元
21 日	蜘蛛侠 暗影之网	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	动作	49.99 美元
21 日	小龙斯派罗 龙之黎明	The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Sierra Entertainment	动作	49.99 美元
23 日	恶魔召唤师 葛叶雷道对巴顿王	デビルサマナー葛叶ライドウ対アバドン王	Atlus	角色扮演	6980 日元
26 日	吉他英雄 世界巡演	Guitar Hero World Tour	Activision	音乐	49.99 美元
28 日	摩托 GP 08	MotoGP 08	Capcom	体育	49.99 美元
30 日	闪电出击 VI	サンダーフォースVI	SEGA	射击	5800 日元
		2008 年 11 月			
4 日	007 余温之恋	James Bond: Quantum of Solace	Activision	动作射击	49.99 美元
4 日	龙珠 Z 无限世界	Dragon Ball Z: Infinite World	Atari	格斗	49.99 美元
4 日	马达加斯加 2 逃离非洲	Madagascar: Escape 2 Africa	Activision	动作	49.99 美元
6 日	摔跤天使 生存者 2	レッスルエンジェルス サバイバー2	Trifirst	体育	6800 日元

10.14 黑道圣徒 2

多机种 动作 | THQ | 59.99 美元 | 对应机种为PS3、X360 | 17岁以上玩家对应 | 推荐度 B



游戏的初代可以说是在“GTA类”游戏中比较出色的一款，本作在继承系列前作作品开放、自由和爽快等游戏特色的基础上，还将增加一系列全新要素以丰富游戏性，这其中包括多人联机协作以及大规模混战等在线游戏模式。另外，游戏中的角色、交通工具和武器等要素的自定义范围将更加广阔，充分满足玩家们的个性化要求。除了画面的加强之外，本作还将运用更加成熟的电影化手法来描绘更加深刻的剧情，游戏的世界观比前作也更加黑暗和险恶，玩家将在游戏中感受完全不同的游戏体验。



10.16 Wii Music

Wii 音乐 | Nintendo | 5800 日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | 推荐度 B

Wii Music

同任天堂近年来在Wii上推出的一系列益智游戏软件一样，如果你过多地在游戏画面等元素上较真，那么你就输了。事实上，就连任天堂自己都已经在官方网站上公开表示，这是一款音乐互动软件。当这款软件运行起来之后，你所要做的并不是扮演一名虚构的主人公进行各种历险活动，而是需要通过双节棍遥控器以及平衡板等外设来完成乐器的模拟演奏。当然，演奏的过程是经过优化和降低难度的，这意味着就算是毫无音乐细胞的门外汉也有机会奏出世界名曲。你甚至可以同亲朋好友一起组成家庭乐队！



10.17 职业进化足球 2009

多机种 体育 | Konami | 59.99 欧元 | 对应机种为PS3、X360 | 全年龄玩家对应 | 推荐度 S



在取得得欧洲冠军联赛4年正式授权之后，本年度参加欧洲冠军联赛的32支豪强都将以完全真实的资料出现在游戏当中！除此之外，游戏还新增了“一球成名”模式以及在线的“传奇”模式，玩家可以把在“一球成名”模式里培养的球员放到“传奇”模式中与线上其他玩家一起踢比赛；比赛本身更注重操作细节的掌控，节奏有所放缓，不再刻意强调“平衡力”在对抗中所起到的作用，各种假动作都可以通过十字键来完成，这对于系列玩家来说也是一个巨大的变革。

